Pubblicazione mensile - Anno IV
NUMERO 40 - OTTOBRE 1995

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Rondone 16, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Segretaria di Redazione:
Sara Sereni Lucarelli
Amministrazione:
Vania Catana
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering, Adattamenti e Grafica:
Sabrina Daviddi
Hanno collaborato a questo numero:
Cristina D'Auria, Andrea Dentuto, Paolo Gattone, Nicola Roffo, Simona Stanzani, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

Non ditemi che leggete anche le stupidaggini che scrivo qui in fondo! ***Il Kappa***

APPUNTI & RIASSUNTI

ASSEMBLER OX

Nel 1997 il mondo stava per subire l'ennesima invasione aliena operata da due esseri informatici femminili di nome Compiler e Assembler. Sfortunatamente per loro, la razza a cui appartengono è allergica all'acqua, e così bastò un temporale per togliere ogni forza alle due, che furono radiate dall'Albo delle Routine Guerriere. Come se niente fosse accaduto, le due aliene presero domicilio a casa dei fratelli Nachi e Toshi Igarashi, creando scompiglio nella loro vita familiare e nella città di Nerima, bersagliata dal Consiglio Superiore delle Routine per distruggerle. Per averle aiutate, anche la Routine Giudice Interpreter fu confinata sulla Terra. Tutto questo è accaduto in **Compiler** (su **Kappa Magazine** dal nr. 9 al nr. 28 e 1/2). Assembler ha così deciso di diventare un essere umano per poter amare liberamente Toshi, nonostante la sua gelosissima e ricchissima fidanzata Megumi Tendoji faccia di tutto per impedire che i due vivano a contatto: dopo aver scoperto che Assembler vuole prendere la patente, la stizzosa ragazza le lancia una sfida....

ISSHUKU IPPAN

Come al solito, c'è. E di riassunti non ne ha bisogno.

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere romanticamente in un tempio buddista abbandonato, ma diversi elementi di disturbo, fra cui le due sorelle di Belldandy, sopraggiungono a turbare il loro idillio! Urd, la maggiore, finisce sulla Terra per punizione e, a causa del suo comportamento spregiudicato, perde addirittura la Licenza di Dea per cinquant'anni; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e raggiunge le due sorelle per chiedere il loro aiuto nel controllare il sistema divino Yggdrasil, i cui circuiti sono invasi da migliaia di bug. Ma c'è qualcuno che può creare molti più problemi alla nostra coppietta, e dopo gli eventi narrati nella Saga del Grande Re del Terrore, ecco che torna a far tremare tutti la diabolica Marller!

SD GUNDAM GX

La sorpresina Made in Kappa di questo mese è il primo manga di Super Deformed Gundam mai pubblicato in Italia. D'accordo, è una cosina tranquilla e senza pretese, ma noi volevamo farvelo vedere lo stesso, vista la curiosità che tutti avevano in merito: pertanto, gustatevi l'episodiuccio senza mettervi troppi problemi stilistico-narrativi e attendete (trepidanti) le prossime Kappa-sorprese!

E IL PROSSIMO MESE?

Tutti gli sforzi della Kappa-redazione saranno impegnati in uno special su **Masakazu Katsura**! In occasione del ritorno del papà di **Video Girl Ai** su **Neverland**, avrete finalmente il dossier che vi dirà tutto su uno degli autori giapponesi più richiesti dal pubblico di tutto il mondo: tutti i suoi manga, i più grandi successi, le opere sconosciute, i segreti, le aspirazioni, le novità! E poi preparatevi al ritorno di Bias & Directory in **Assembler 0X**... e all'arrivo della sexy-routine Plasma!

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO QUARANTA

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese
NUMERO QUARANTA

La saga della scuola guida - "Jidosha Kyoshujo Monogatari"
da Assembler 0X vol. 1 - 1993
Yettaman - "Fuko o Yobu Otoko"
da Aa! Megamisama vol. 7 - 1992
Super Deformed Gundam GX - "SD Gundam GX"
da Comic Bon Bon - 1995
Isshuku Ippan - "Isshuku Ippan"
da Isshuku Ippan (volume unico) - 1976
IN COPERTINA: Super Deformed Gundam GX, la Squadra Mach Tiger
 - Illustrazione di Tetsuya Kawaishi per Kodansha

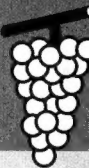
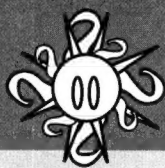
CORSE AL KAPPEZZALE

Il mercato editoriale italiano sta attraversando una fase molto delicata: nevrotico per natura, il settore legato al fumetto è attualmente sull'orlo di una crisi dalle molte sfaccettature. La mancanza di vendite (lato della crisi da troppo tempo gridato ai quattro venti) è forse la cosa che, paradossalmente, ci preoccupa meno. Gli insegnamenti di Madre Natura, nonché gli studi sull'evoluzione compiuti da Darwin nella seconda metà dell'Ottocento, ci insegnano che la selezione naturale è un processo di notevole fortificazione per una specie. Nel nostro caso, la specie in questione è il manga, e la crisi che lo sta investendo potrebbe portare persino nuovi frutti. Ciò che più ci preoccupa, invece, è la mancanza di comunicazione, idee, valori. Come ogni autunno, da qualche anno a questa parte la nostra presenza alle varie fiere del fumetto ci mette di fronte a un delirio collettivo assolutamente ingustificato. Piccole o grandi fughe di notizie, folli teorie di qualche immancabile burlone, considerazioni di chi non conosce neppure marginalmente il mondo del lavoro, il mercato, i costi produttivi: tutto questo genera confusione e instabilità. Gli addetti ai lavori sono più sereni del pubblico che compra gli albi in edicola e libreria, e questo è pazzesco. Certo, non fa piacere che una certa casa editrice possa chiudere trascinando con sé i propri albi a fumetti, ma sarebbe anche giusto evitare di correre al suo capezzale prima del tempo. Gli editor, inoltre, sono essenzialmente liberi professionisti, e non appartengono a nessun editore in particolare (noi compresi), ma ciò non significa che siano tutte carogne pronte a pugnalare alle spalle chi ha creduto in loro per tanti anni. Perché sottolineare tutto questo? Semplice, per tranquillizzare una volta per tutte anche i più scettici: non abbiamo rilevato nessun'altra casa editrice (ci hanno semplicemente raggiunto alcuni collaboratori di Granata Press), non abbiamo abbandonato la nostra postazione (siamo o non siamo i Kappa boys?), e i buoni rapporti che corrono tra noi e altri editori (per lungo tempo richiesti da tutti i fan) servono a impedire il nascere di polemiche e lotte intestine. Non dovrebbe esserci bisogno di tornare costantemente su certe questioni, ma evidentemente non si riesce a essere mai abbastanza chiari attraverso un *media* come la carta stampata. Accidenti, una volta non si sarebbe nemmeno sentita l'esigenza di questo tipo di chiarezza! Ai tempi dell'Editoriale Corno, per esempio, erano le storie a prendere il sopravvento su tutto: ci si sentiva tanto proiettati nell'universo degli eroi in calzamaglia da vivere unicamente il sogno. Nessuna discussione sui formati, sui programmi o sugli affari privati di qualche fumettista, ma solo un grande coinvolgimento emotivo per personaggi che ci apparivano in tre dimensioni. I lettori di oggi stanno perdendo l'abitudine al sogno. Ci piacerebbe capire il perché di questa situazione. E' forse l'approccio troppo tecnico di alcuni supervisori ad aver raffreddato il cuore al pubblico? Sarà invece colpa della frenesia di questi anni Novanta che ci spinge a essere unicamente pratici e concreti? Abbiamo tutto il tempo per cercare una risposta, con il vostro aiuto naturalmente. Sappiate che in questo momento l'unico mensile che va controcorrente è quello dedicato a **Sailor Moon**. Non alludiamo solo alle proiezioni sulle vendite (quelle di **Dragon Ball** sono persino migliori), ma all'entusiasmo del pubblico che è riuscito a conquistare. Abbiamo fatto breccia in un mercato finora sconosciuto alla Star Comics, e il nostro tentativo di dialogare con tanti giovanissimi ha avuto esiti straordinari. Finalmente un giornalino è tornato a essere un veicolo di fantasia: nessun referente reale (non compaiono neppure i nostri nomi), ma personaggi di carta inseriti in un contesto da sogno, un dialogo che rifiuta i riferimenti alla realtà puntando solo sulla storia. E' la struttura di **Sailor Moon** a farlo funzionare su questi binari o è piuttosto la giovane età dei lettori che li rende liberi da qualsiasi corruzione? Ai posteri l'ardua sentenza, a voi tuffarvi nella lettura di questo nuovo numero davvero speciale.

Kappa boys

«Il mondo ha il cuore selvaggio e la testa matta, e a volte è dura evitare le pazzie che gli vengono in mente. E' una specie di tornado, che non si sa mai dove smette e cosa lascia in piedi dopo essere passato.»

Barry Gifford

SHIKISHO
grande premio delle quattro stagioni

E' la vostra grande occasione! Autori nuovi e vecchi, professionisti e dilettanti, amanti del bianconero e del colore, affiliati alla scuola del fumetto italiano, della bande dessinée franco-belga, del comic americano, del manga giapponese e di ogni altra soluzione stilistica voi vi sentiate di fare parte, eccovi il bando del concorso che potrebbe cambiare la vostra vita! Sono accettati anche lavori provenienti dall'estero! Seguite attentamente le regole e... buon lavoro!

A) STRUTTURA DEL CONCORSO

1 • Il **Grande Premio delle Quattro Stagioni** (Shikisho) è indetto dalla casa editrice giapponese **Kodansha** e organizzato dalla redazione della rivista "Afternoon".
2 • La **Star Comics** assume il ruolo di 'ufficio accettazione' per l'Italia e i Paesi europei che desiderano partecipare a tale concorso, creando un ponte con il Giappone; la redazione della rivista "Kappa Magazine" controllerà che le regole del concorso siano state rispettate e farà pervenire tutte le opere aventi i requisiti richiesti alla redazione di "Afternoon".
3 • La giuria della **Kodansha** giudicherà le opere in base a criteri artistici, grafici e narrativi; a questa selezione parteciperanno le opere provenienti sia dall'Italia, sia dal Giappone, sia dagli altri Paesi.
4 • La redazione di "Afternoon", a giudizio insindacabile, assegnerà i premi e contatterà i vincitori per l'eventuale pubblicazione.
5 • Il concorso si svolge quattro volte all'anno (primavera, estate, autunno, inverno). Si può partecipare anche più volte consecutive.
6 • Non occorre alcuna qualità particolare per partecipare.
7 • Lo stile di disegno e il genere del racconto sono a scelta del partecipante. Conta solo il livello dell'opera stessa.
8 • Possono partecipare al concorso sia esordienti che professionisti, ma solo con opere inedite (o pubblicate *solo* su fanzine).

B) NUMERO DI PAGINE

1 • Non c'è alcun limite massimo per il numero di pagine che il partecipante desidera proporre.
2 • Le opere brevi inferiori alle 16 pagine dovranno essere inviate in quantità minima di 2.
3 • Le opere composte da poche vignette (per esempio le strip a quattro vignette) devono essere inviate in unità minima di 10.
4 • Le opere interamente a colori devono essere composte da meno di 32 pagine.
5 • Indicare sempre il numero consequenziale di tavola.
6 • Ogni partecipante può inviare più di un'opera.

C) FORMATO TAVOLE (area disegnabile all'interno del foglio)

Base: 18 cm - Altezza: 27 cm
Le tavole originali possono anche essere realizzate in proporzione, raggiungendo al massimo un ingrandimento dell'1,2 %. Le riduzioni non sono consentite. Si consiglia comunque di rispettare il formato 18x27 onde evitare problemi di fotocomposizione.

D) MATERIALI DA USARE

Le opere in bianco e nero dovranno essere realizzate con inchiostro nero (sono ammessi anche i retini adesivi); quelle a colori con qualsiasi tecnica. Usare carta da disegno nei formati B4 o A3.

E) SENSO DI LETTURA

Il senso di lettura della tavola deve essere 'alla giapponese', ovvero invertito rispetto al nostro: da destra verso sinistra. Se temete di confondervi vi consigliamo di disegnare la tavola normalmente, e semplicemente di inchiostrarla sul lato opposto, ricalcandola su un tavolo luminoso: in questo modo realizzerete il vostro fumetto con lettura 'alla giapponese'.

F) LETTERING, ONOMATOPEE E TITOLO

1 • Le tavole, una volta inchiostrate, devono risultare 'pure'. Evitate quindi di inserire rumori e balloon: una volta completata la tavola, sovrapponetele un foglio di carta da lucido trasparente o di acetato e posizionate lì onomatopee, nuvolette e testi, in corrispondenza del punto in cui intendete farle apparire.
2 • In caso di vittoria la vostra opera potrebbe essere pubblicata, perciò realizzate le vignette in modo che possano contenere balloon verticali, per permettere ai fotocompositori di inserire i testi in giapponese: più alti che larghi, in pratica. Osservate come sono fatti quelli che appaiono su "Kappa Magazine" per avere un'idea chiara.
3 • La prima pagina dovrà contenere necessariamente il titolo dell'opera e il nome dell'autore: lasciate la tavola pura senza inserirli, e agite come nel punto (**F1**), sovrapponendo un foglio da lucido o di acetato e scrivendoli lì.

G) NOTE IMPORTANTI

1 • Sul retro dell'ultima pagina dell'opera devono essere indicati (in stampatello e a chiare lettere!) nome, cognome, età, professione, indirizzo e numero di telefono. Scrivere inoltre il motivo della partecipazione e di come avete appreso del concorso; aggiungere, eventualmente, un breve curriculum personale.
2 • Chi desidera la restituzione delle tavole originali è pregato di indicarlo chiaramente.
3 • I diritti per la pubblicazione delle opere che verranno premiate appartengono alla **Kodansha**.
4 • Le opere che non avranno i requisiti richiesti non saranno prese in considerazione.

H) SCADENZE

1• Gli autori potranno partecipare (a scelta) a una delle quattro sezioni del concorso inviando le loro opere nel rispetto delle seguenti scadenze:

Premio Inverno	Termine consegna: 1° luglio
Premio Primavera	Termine consegna: 1° novembre
Premio Estate	Termine consegna: 1° febbraio
Premio Autunno	Termine consegna: 1° maggio

2 • Le opere che non perverranno alla **Star Comics** entro le date assegnate entreranno in concorso nella stagione successiva del **Grande Premio delle Quattro Stagioni**. Esempio: un partecipante al concorso autunnale spedisce l'opera in ritardo; la sua opera entrerà a far parte del concorso invernale.

I) SELEZIONE

1 • La prima selezione presso la **Kodansha** sarà eseguita da 50 redattori delle riviste "Morning" e "Afternoon"; la selezione finale avverrà con giurie formate da autori di manga.
2 • I nomi dei vincitori saranno pubblicati su "Kappa Magazine" in questo ordine:

Pemio Primavera	Kappa Magazine giugno
Premio Estate	Kappa Magazine settembre
Premio Autunno	Kappa Magazine dicembre
Premio Inverno	Kappa Magazine marzo

L) PREMI

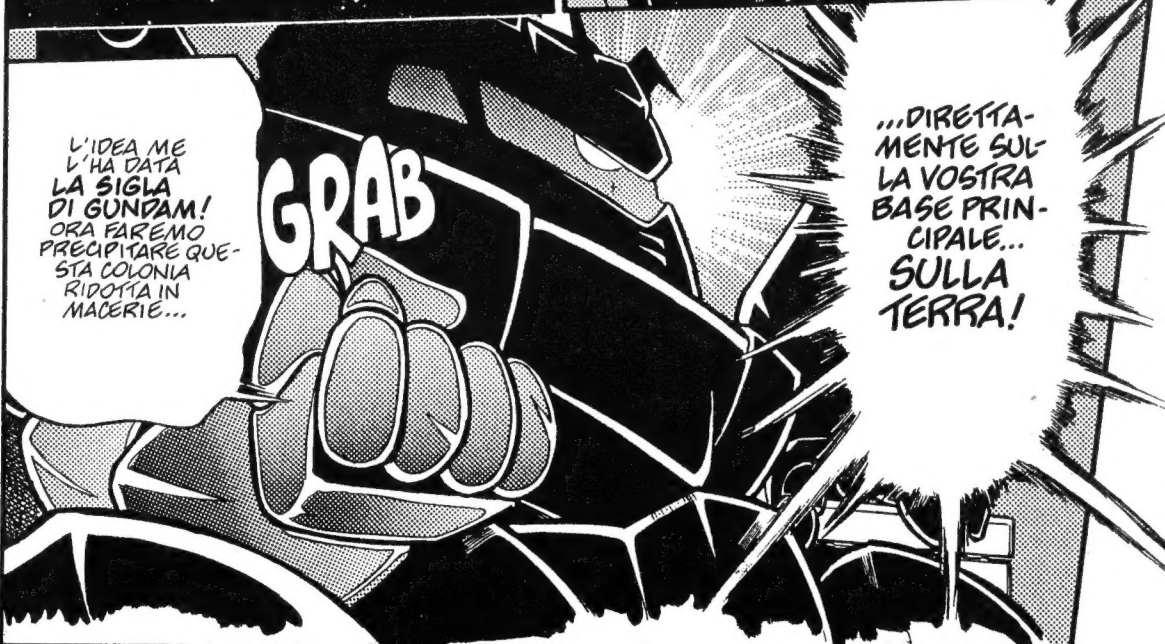
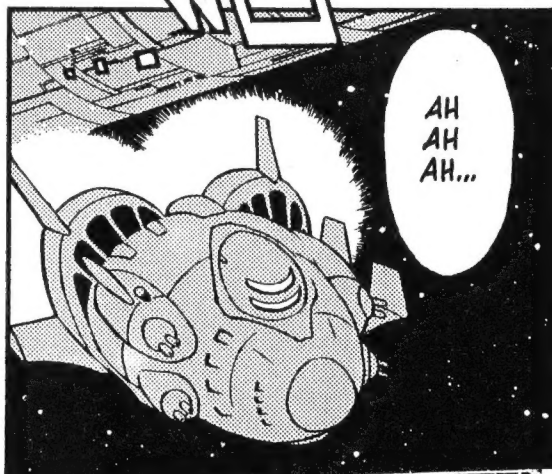
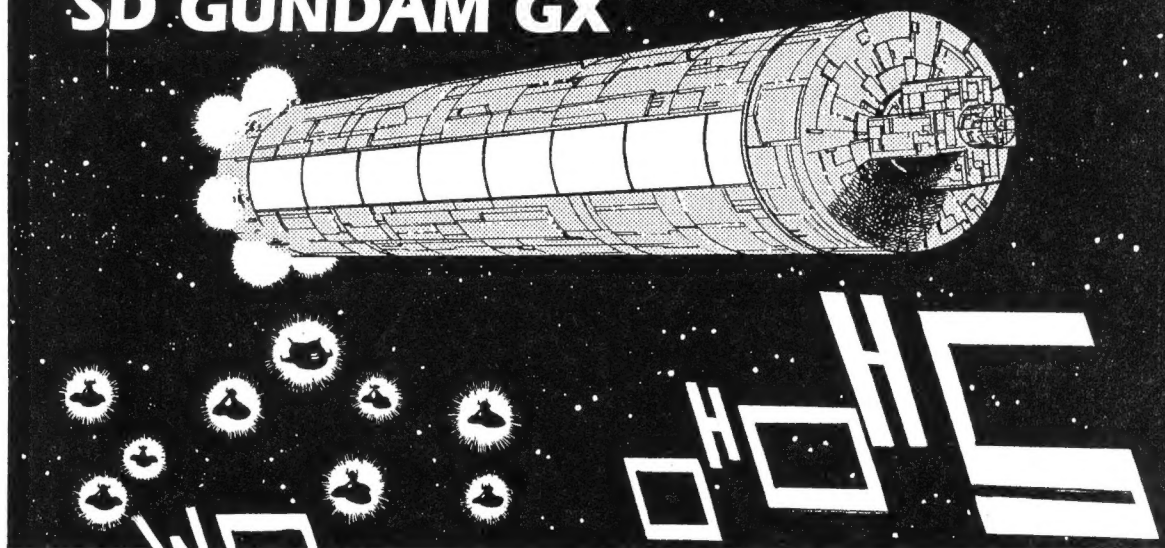
I vincitori saranno così premiati (premio espresso in yen):

Premio Speciale (Gran Premio Shiki)	**900.000 ¥**
1° Premio (Premio Shiki)	**600.000 ¥**
2° Premio (Premio Selezione)	**300.000 ¥**
3° Premio (Premio Bel Lavoro)	**150.000 ¥**
4° Premio (Fuori Selezione)	**100.000 ¥**

La **Kodansha** contatterà personalmente i vincitori per premiarli ed eventualmente prendere accordi per la pubblicazione dell'opera.

Inviate i vostri lavori a questo indirizzo:

Grande Premio delle Quattro Stagioni
c/o Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1/bis 1
06080 Bosco, Perugia

La **Star Comics** e la redazione di "Kappa Magazine" non si assumono responsabilità in caso di eventuali ritardi, di deterioramento delle opere dovuto alla spedizione, di mancata consegna e soprattutto di tutte le mancanze dovute al non rispetto del regolamento da parte dei partecipanti.

SD GUNDAM GX
WOOOHHS
AH AH AH...
MALEDETTA FEDERAZIONE! DOVRETE PAGARCELA CARA!
L'IDEA ME L'HA DATA LA SIGLA DI GUNDAM! ORA FAREMO PRECIPITARE QUESTA COLONIA RIDOTTA IN MACERIE...
GRAB
...DIRETTAMENTE SULLA VOSTRA BASE PRINCIPALE... SULLA TERRA!

X GUNDAM, CREATO DA ISHIKAWA, DELLA PROVINCIA DI FUKUOKA.
LA CADUTA DELLA COLONIA!
PER IMPEDIRE QUESTO TERRIBILE ATTO DI GUERRA DEL PRINCIPATO DI ZION, IL GENERALE X GUNDAM INVIÒ UNA SQUADRA DI VALOROSI COMBATTENTI...
ERA NIENTEMENO CHE LA SQUADRA INDICATA DA TUTTI COME LA PIÙ POTENTE DI TUTTE LE FORZE FEDERALI...
GUNDAM GP 02
V (VICTORY) GUNDAM
X GUNDAM
SD GUNDAM GX
GUNDAM F91
GUNDAM GP 01
...È CONOSCIUTA ANCHE DAL PRINCIPATO DI ZION SOTTO IL TEMUTISSIMO NOME MACH TIGER!

X GUNDAM, CREATO DA ISHIKAWA, DELLA PROVINCIA DI FUKUOKA.
LA CADUTA DELLA COLONIA!
PER IMPEDIRE QUESTO TERRIBILE ATTO DI GUERRA DEL PRINCIPATO DI ZION, IL GENERALE X GUNDAM INVIÒ UNA SQUADRA DI VALOROSI COMBATTENTI...
ERA NIENTEMENO CHE LA SQUADRA INDICATA DA TUTTI COME LA PIÙ POTENTE DI TUTTE LE FORZE FEDERALI...
GUNDAM GP 02
V (VICTORY) GUNDAM
X GUNDAM

SD GUNDAM GX
GUNDAM F91
GUNDAM GP 01
...E' CONOSCIUTA ANCHE DAL PRINCIPATO DI ZION SOTTO IL TEMUTISSIMO NOME MACH TIGER!

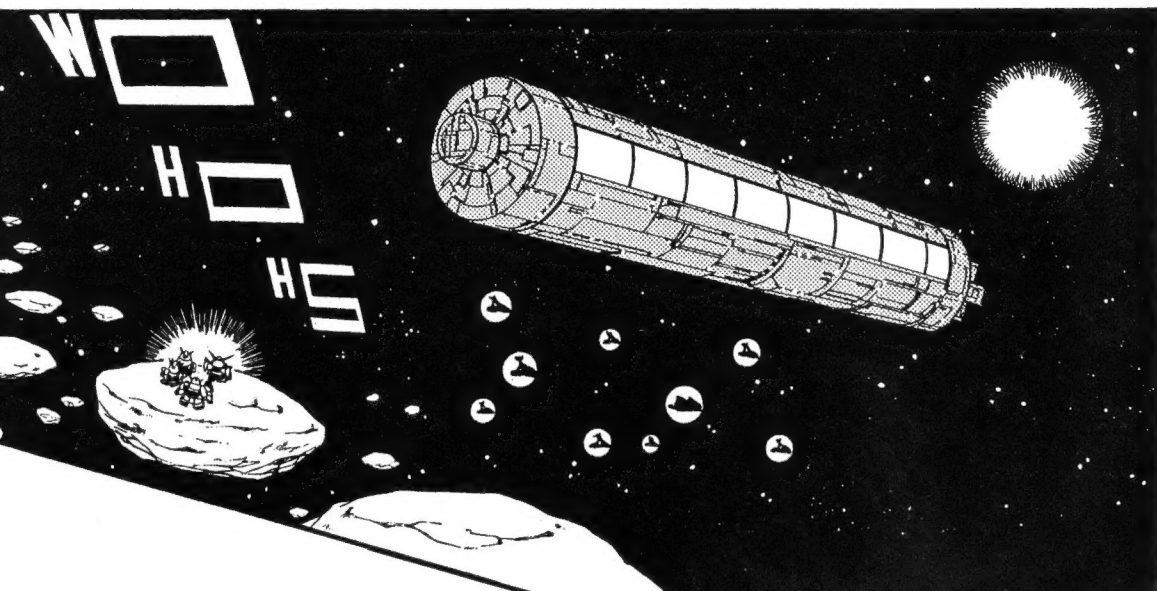
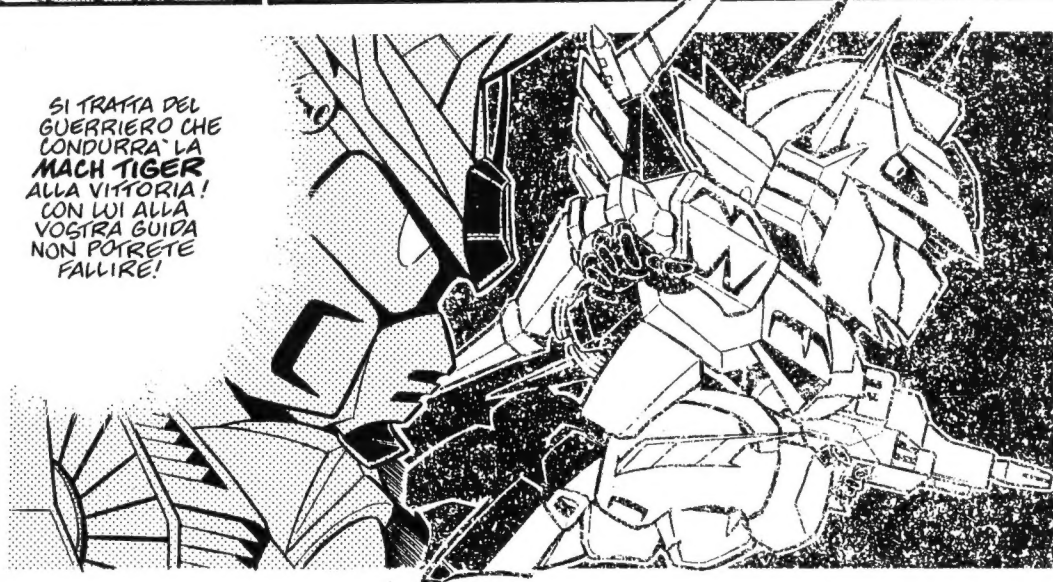
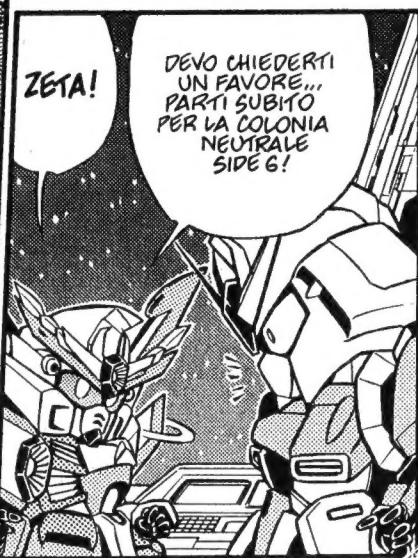
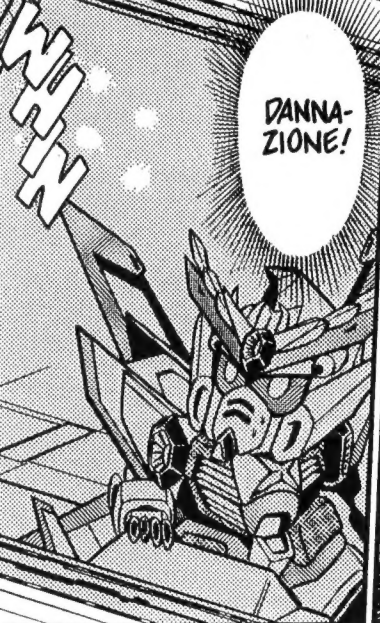
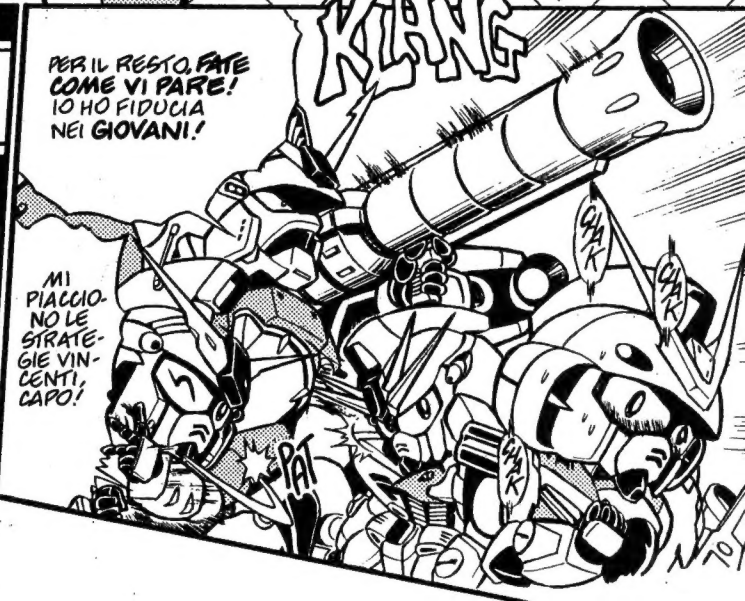
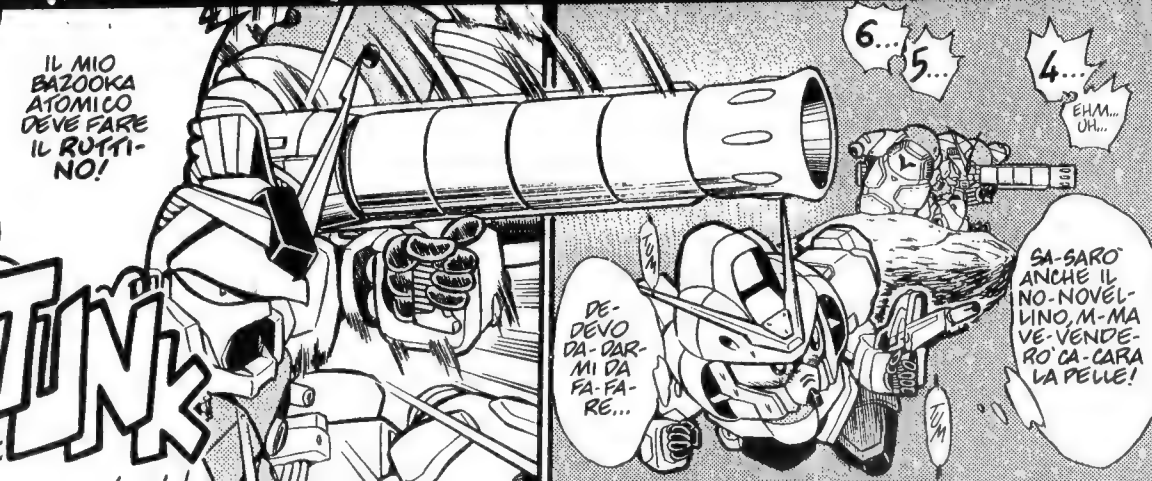
DANNAZIONE!

ZETA!

DEVO CHIEDERTI UN FAVORE... PARTI SUBITO PER LA COLONIA NEUTRALE SIDE 6!

IL TUO COMPITO È QUELLO DI **DESTARE** DAL SUO SONNO IL VALOROSO GUERRIERO CHE SI TROVA LÌ...

E... CHI SAREBBE?

SI TRATTA DEL GUERRIERO CHE CONDURRÀ LA **MACH TIGER** ALLA VITTORIA! CON LUI ALLA VOSTRA GUIDA NON POTRETE FALLIRE!

LI ABBIAMO TROVATI! LI ABBIAMO TROVATI!
YU-HUU! SIAMO PROPRIO BRAVI!
COSA FACCIAMO, COMANDANTE?
ORA VI SPIEGO LA NOSTRA STRATEGIA! APRITE GLI AURICOLARI, PERCHE' E' UN PO' COMPLICATA, E NON VOGLIO RIPETERE!
SECONDO I RILEVAMENTI, LE FORZE DEI NOSTRI NEMICI SONO DISTRIBUITE IN QUESTA MANIERA!
LA PARTE GENIALE DEL PIANO CONSISTE NEL MIO ATTACCO A QUESTO GRAPPOLO DI MOBILE SUIT, AI QUALI FARO' ASSAGGIARE IL MIO BAZOOKA ATOMICO!
PER IL RESTO, FATE COME VI PARE! IO HO FIDUCIA NEI GIOVANI!
KLANG
MI PIACCIONO LE STRATEGIE VINCENTI, CAPO!
CHAK
CHAK
CHAK
PAT

UGH!
PAT
È FINALMENTE GIUNTO IL MOMENTO DELLA TUA PRIMA BATTAGLIA, **VICTORY**! **DACCI DENTRO**!
CE-CERTO, SENPAI F-91... FA-FARÒ CO-CO-CO...
FARAI **CO-CO-CO?!**
NON ABBIAMO BISOGNO DI **GALLINE** QUI, MA DI **GUERRIERI**! ALMENO CERCA DI NON INTRALCIARE!
CE-CERTO SENPAI...
BENE! ORA **BASTA** CON LE CHIACCHIERE!
TUTTI AI VOSTRI POSTI!
SWISSH
SWISSH
AGLI ORDINI!
IL MIO BAZOOKA ATOMICO DEVE FARE IL **RUTTINO**!
TUNK
6...
5...
4...
EHM... UH...
TUM
DE-DEVO DA-DARMI DA FA-FARE...
SA-SARÒ ANCHE IL NO-NOVELLINO, M-MA VE-VENDERÒ CA-CARA LA PELLE!
TUM

A-ANCH'IO FACCIO PA-PARTE DELLA **MACH-TIGER**, ORA... E SO-SONO P-PRONTO A FAR SE-SENTIRE IL MIO P-PRIMO **RUGGITO**!
3...
2...
UNO...
FUOCO!!
KABOOM
SWISSS
PER TUTTI I SATELLITI! **COMANDANTE!**
UN'INTENSA **FONTE DI CALORE** SI STA RAPIDAMENTE AVVICINANDO ALLA NOSTRA FLOTTA!
ACCENDI IL CONDIZIONATORE D'A...

ARGH!
AAAH!
KTHUD
CERTO CHE C'È UNA BELLA CORRENTE, QUI!

UARGH!
WRR
HRR
ALL'AT-TACCO!
MIAO!
IN PRIMA VISIONE ASSOLUTA, IN ESCLUSIVA PER LE FORZE DI ZION, ECCO A VOI LA MACH TIGER!
WOOAH
MALEDIZIONE!
DANNATI!
LE ULTIME GENERAZIONI DI MOBILE SUIT SONO SCARSINE, A MIRA!
SHA SHA

YA-HOOO!

C-CHE INVIDIA...

DE-DEVO ONORARE IL NO-NOME DELLA SQUADRA!

WROOO

I M-MIEI SENPAI SO-SONO PRO-PROPRIO DEGLI **ASSI**...

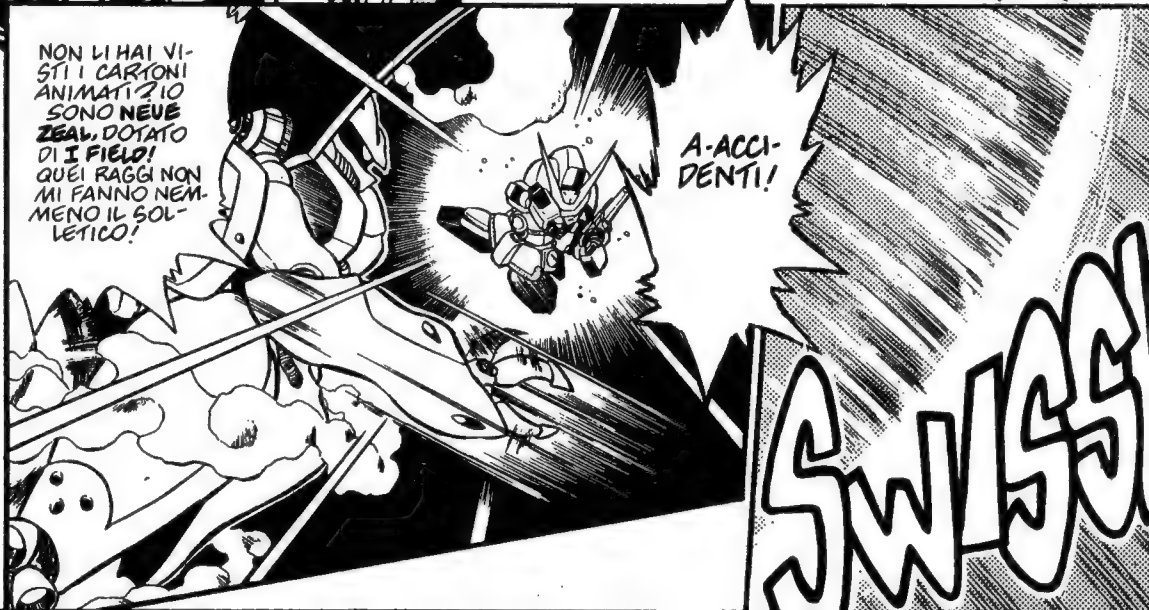
PRE-PRENDI QUESTO!

DOOM

DOOM

TUMP
TUMP
YU-HUU! SO-SONO TRO-TROPPO FORTE! L'HO FA-FATTO SEC...
POVERO STUPIDO PIVELLO!
CO-CO-COSA?!
NON LI HAI VISTI I CARTONI ANIMATI?! IO SONO NEUE ZEAL, DOTATO DI I FIELD! QUEI RAGGI NON MI FANNO NEMMENO IL SOLLETICO!
A-ACCIDENTI!
SWISS!

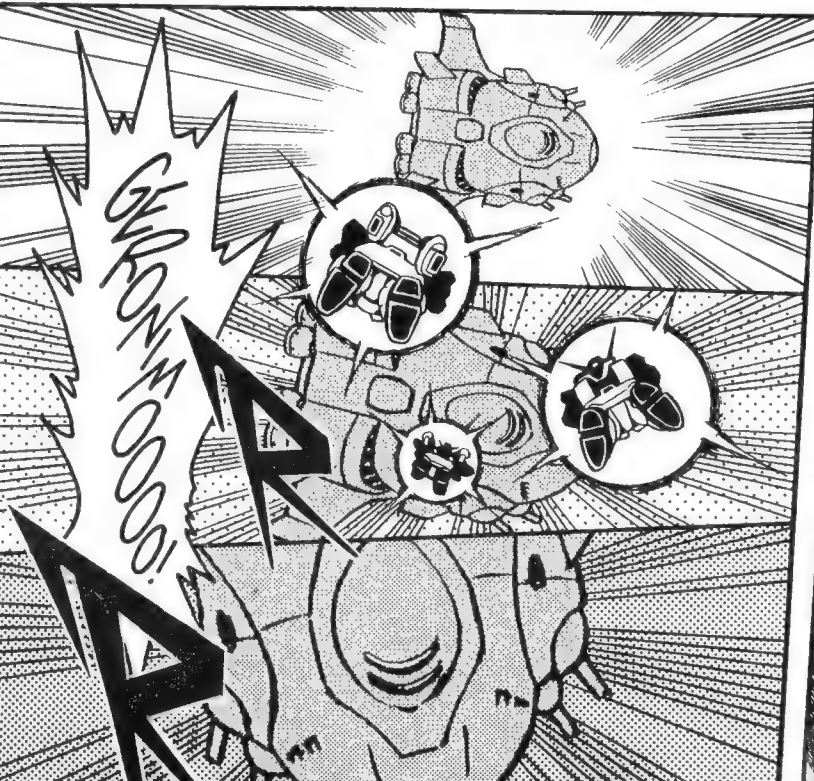
AARGH!

UGH!

EHI, TU, LAGGIÙ!

CI STAI FACENDO RALLENTARE! **CERCA DI DARTI UNA MOSSA!**

CHIEDO SCUSA...

ASSALTIAMO LA NAVE AMMIRAGLIA!

SEGUITEMI TUTTI!

LA SQUADRA NEMICA HA SBARAGLIATO LE PRIME LINEE DI DIFESA!

SONO PENETRATI NELLA NOSTRA AMMIRAGLIA!

I NOSTRI NEMICI STANNO DIRIGENDOSI DIRITTI VERSO IL BLOCCO DI CONTROLLO DELLA COLONIA!
GRUMPH...
SI SONO PRESI GIOCO DI NOI USANDO SOLTANTO UN MICROSCOPICO CONTINGENTE... MALEDETTA FEDERAZIONE!
GRR...
ALLORA... VISTE LE CIRCOSTANZE...
ARGH!
ORA NE SONO SICURO! E' QUELLA LA SALA DI CONTROLLO DELLA COLONIA!
VEDIAMO DI CREARE UN TANTINO DI DISORDINE!
OH!

!?
SMETTILA DI FARE IRRUZIONE DA SOLO! E' PERICOLOSO!
UFFA! IL MERITO LO OTTIENE CHI ARRIVA PRIMO, DI SOLITO!
KTUD
AAH!
CHI DIAVOLO SEI, TU?!
HOOM
AARGH!
AH!
GP 01!

DICONO CHE VOI MICROBI DELLA FEDERAZIONE SIATE UN PO' TROPPO VIVACI...
VHOOO
UH UH UH...

...E COSÌ HANNO MANDATO ME A DISINFETTARE LA ZONA!

FLIP
IL MIO NOME È X ZACK, E SONO QUI PER IMPEDIRVI DI CONTINUARE A OSTACOLARE LA NOSTRA MISSIONE!
CASPITA!
X-ZACK → CREATO DA MAMAGUCHI DI KAGAWA
UH?!

LA COLONIA STA PRECIPITANDO!
COSA DIAVOLO STANNO FACENDO, QUEI RAGAZZI LÀ DENTRO?!
AAAAAH!
KABOOM
URGH!
AAAAAH!
THUMP
MALEDETTO!
CHE STUPIDO
AUGH!
AH AH AH AH!
UGH!
BOOM

WHAM
E QUESTA SAREBBE LA FAMOSA SQUADRA MACH TIGER DI CUI TUTTI TEMONO IL NOME?!
COSA VI SUCCEDE?!
SHA
SHA
BAH!
SE QUALCUNO RIUSCISSE A IMMOBILIZZARLO POTREI BATTERLO CON L'AIUTO DI F-91!
DANNAZIONE!
TUTTO IL SUO CORPO È UN'ENORME MASSA DI ARMI! È IMPOSSIBILE AVVICINARSI A LUI!
BOOM
WHAM
NON MI PARE PROPRIO UN GRANCHÉ! PIÙ CHE TIGRI SEMBRATE DEI MICETTI!
MI CHIEDO COSA CI FACCIA UNA NULLITÀ DEL GENERE NELLA NOSTRA SQUADRA...
RI-SIGH...
NO, LASCIAMO PERDERE... NON MI FIDO DI QUEL NOVELLINO...
SIGH...
FLIP
TU-TUM

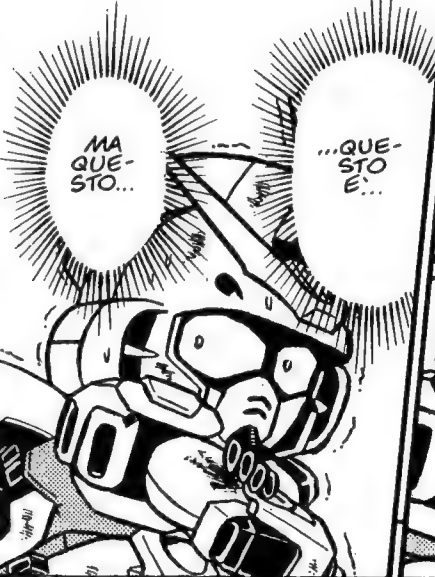
LO FACCIO IO!
CI PROVERÒ IO!
COSA?!
NON VOGLIO ESSERE DI PESO... NON VOGLIO ESSERE CONSIDERATO INUTILE!
PERCHÉ ANCH'IO... ANCH'IO...
RUMBLE!
...SONO UN MEMBRO DELLA MACH TIGER!
DOUBLE BEAM SHIELD!
ZWOOM
VICTORY!

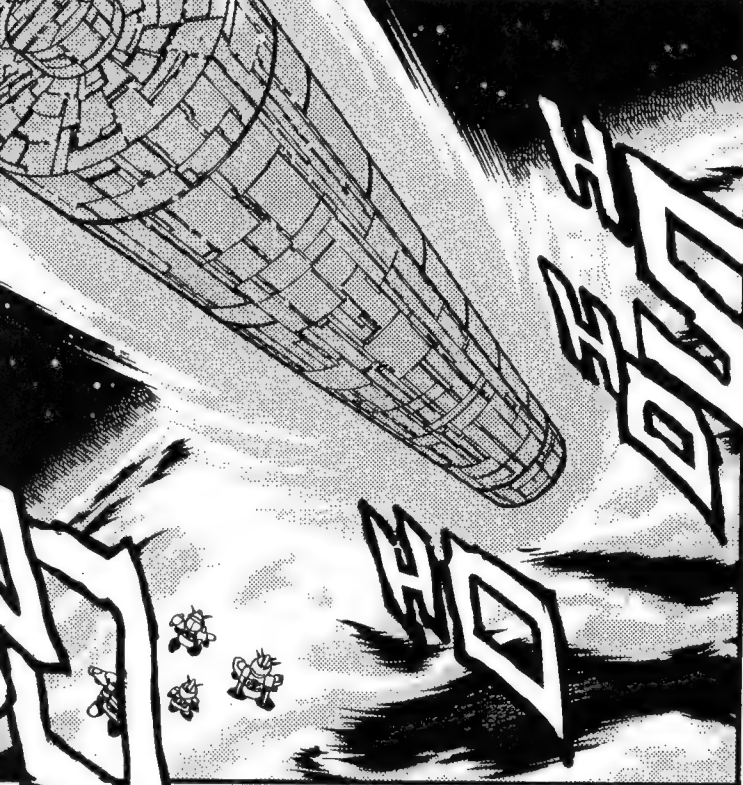
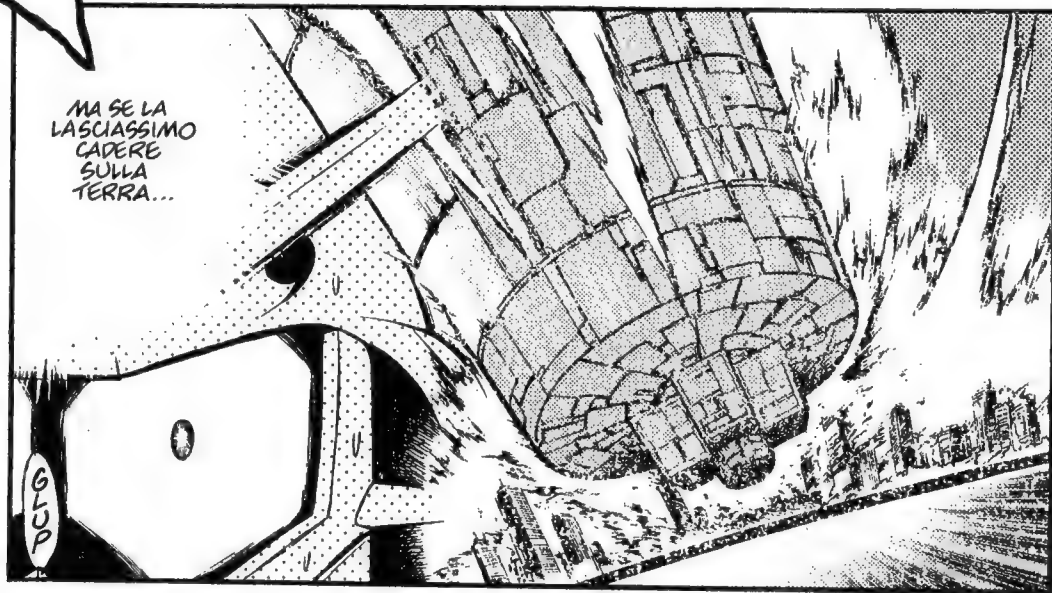
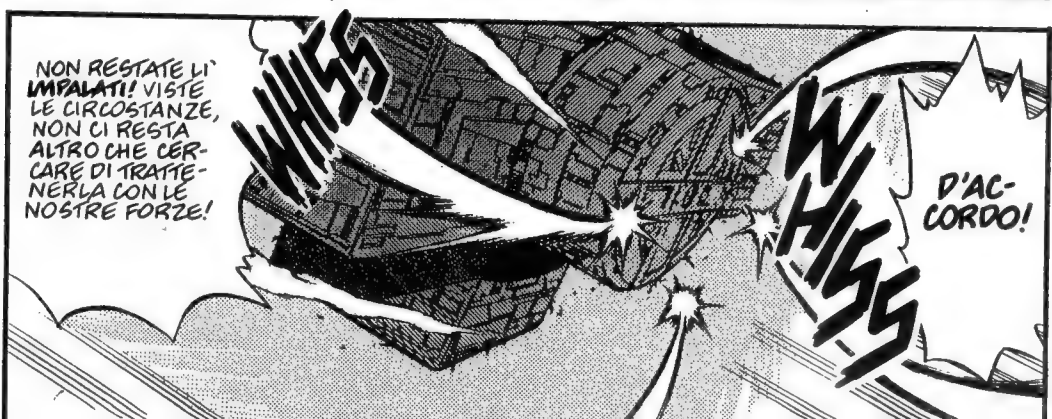
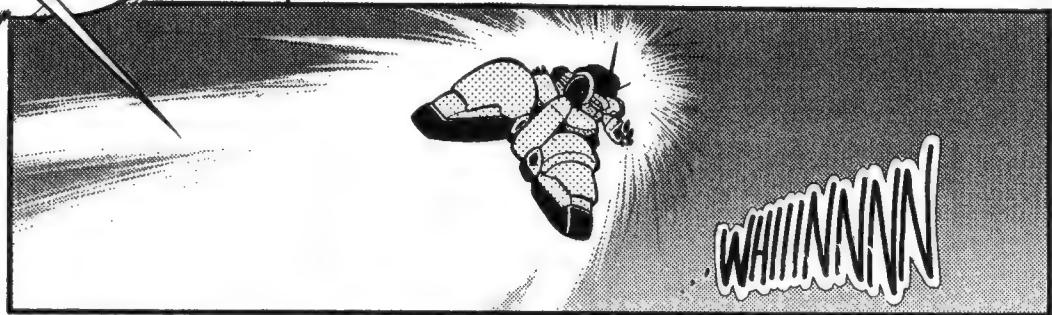
ZAP
IDIOTA! STAI VENENDO INCONTRO ALLA TUA MORTE!
ZAP
ZAP
DUMF
UGH... GGH...
WROO
PREOC-CUPATI...
WRRR
...DEI TUOI PROBLE-MI, ORA!
MALE-DETTO!
È IL MOMENTO GIUSTO! TOCCA A VOI!
KLANG

ALLORA?! COSA ASPETTATE?!
CE L'HAI FATTA, VICTORY!
BRAVO!
KLUNK
D'ACCORDO!
KLUNK
BENE! ANDIAMO, GP 01!
LASCIAMI, MALEDETTO!
LASCIAMI!!
SWING
SWING
INSIGNIFICANTE PULCE!
COS...?!
AAAH!
NOOO!
WR
OOOSSHH

SOTTO A CHI TOCCA!
GUNDAM DOUBLE SPEED ATTACK!
TUMP
TUMP
UGH!
TUMP
MALE-DETTI!
BASH
SWISSH
SWISSH
SWISSH
TUMP
ZAPP
ZAPP
UOOOOH!
AARGH!

SOTTO A CHI TOCCA!
GUNDAM DOUBLE SPEED ATTACK!
UGH!
TUMP
TUMP
TUMP

MALE-
DETTI!
BASH
SWISSH
SWISSH
SWISSH
TUMP
BZAPP
ZAPP
ZAPP
AARGH!

MA QUESTO...
...QUESTO È...
PROPRIO COSÌ!
COMANDANTE!
OSSERVA BENE, ORA, VICTORY!
È GRAZIE A QUESTA TECNICA DI COMBATTIMENTO CHE SIAMO CONOSCIUTI CON IL NOME DI MACH TIGER. LA TIGRE ULTRASONICA!
ORA...ORA CAPISCO!
SWIN

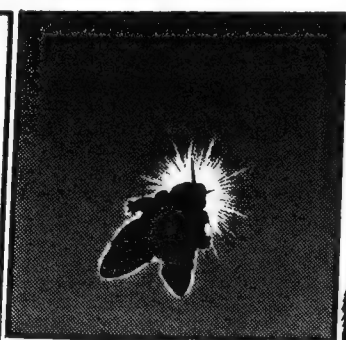
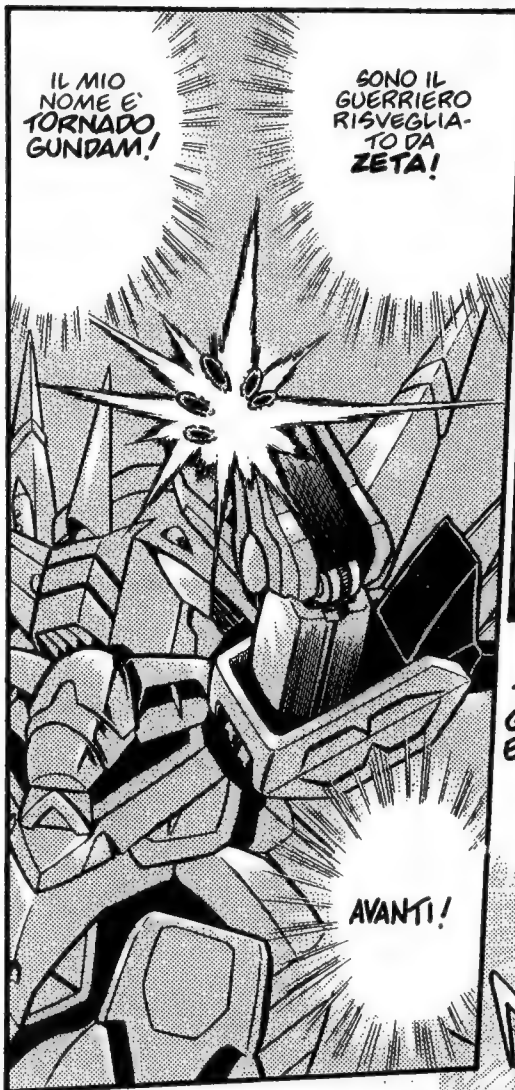
UARGH!
SÌ!
CE L'ABBIAMO FATTA!
UGH...
PO-VERI...
...IDIO-TI...
RRUMBLE
ANCHE SE MI AVETE BATTUTO...
...ORMAI È TROPPO TARDI...
QUESTA COLONIA NON POTRÀ ESSERE PIÙ FERMATA... IN NESSUN MODO!
COSA?!

NO!
E' GIÀ ENTRATA NELL'ATMOSFERA TERRESTRE!
CHE GUAIO! ANCHE SE LA FACESSIMO ESPLODERE, SAREBBE IMPOSSIBILE DEVIARE IL SUO PERCORSO!
MA SE LA LASCIASSIMO CADERE SULLA TERRA...
GLUP
NON RESTATE LÌ IMPALATI! VISTE LE CIRCOSTANZE, NON CI RESTA ALTRO CHE CERCARE DI TRATTENERLA CON LE NOSTRE FORZE!
D'ACCORDO!
WHISS
WHISS

KRAK
TUMP
KLANG
DANNAZIONE! QUANTO E' PESANTE!
NON MOLLATE! DIPENDE TUTTO DA NOI!
WROOOSSH
UGGH!
VICTORY! TU SEI FERITO! NON SFORZARTI TROPPO!
NON IMPORTA!
VI HO DETTO CHE ANCH'IO FACCIO PARTE DI QUESTA SQUADRA!
KRAK
SKRANG
UNA FERITA DEL GENERE NON E' NULLA...
OH!

VROM

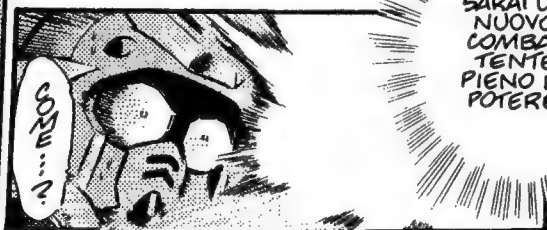
AAAH!

VICTORY!!

RAZZA DI STUPIDO!

WHIIINNNNN

TORNADO GUNDAM, CREATO DA SHIMADATE, DI TOKYO.

IL MIO NOME È **TORNADO GUNDAM**!

SONO IL GUERRIERO RISVEGLIATO DA **ZETA**!

CON QUESTO MIO CHIP **GX** RISVEGLIERÒ LA TUA VERA FORZA...

...E TU SARAI UN NUOVO COMBATTENTE, PIENO DI POTERE!

COME...?

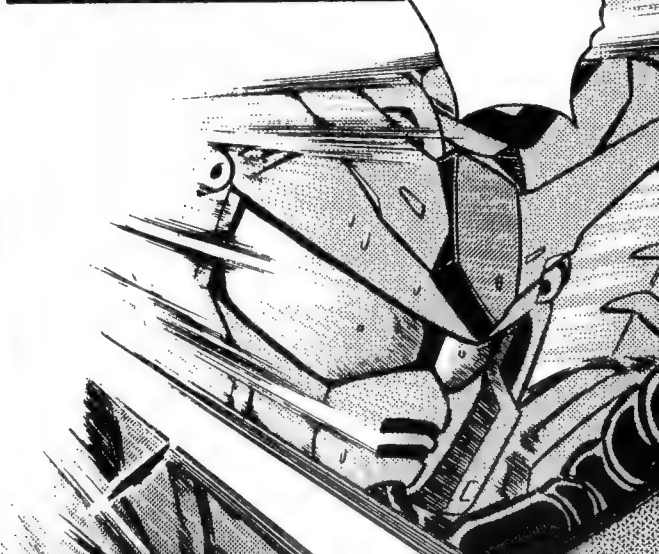
AVANTI!

TUTTA QUESTA ENERGIA...

AAAH

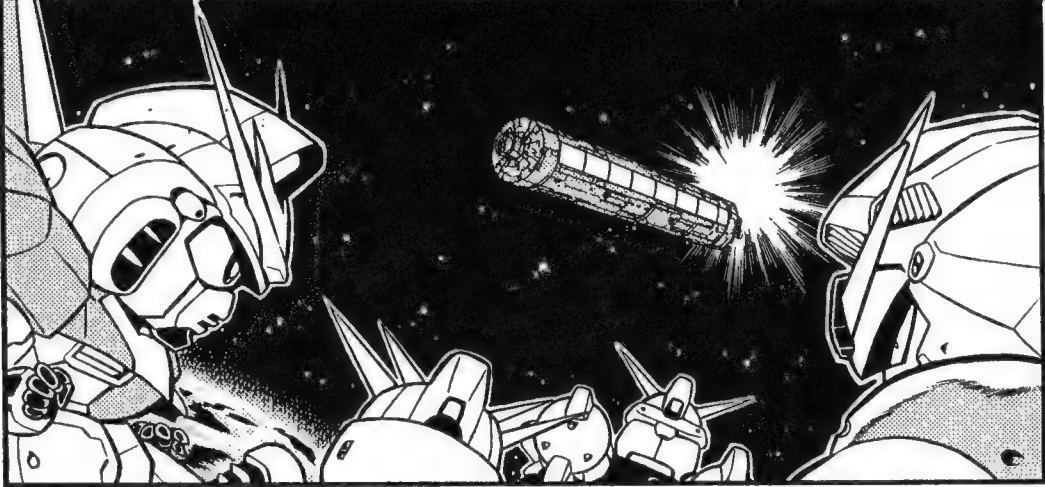
SENTO... SENTO CHE...

AAAA

NON CE LA FACCIAMO! È TROPPO PESANTE!
IDIOTA!
SE SEI VERAMENTE UN GUERRIERO, ALLORA PROVA A METTERCELA TUTTA, **FINO AL LIMITE DELLE TUE FORZE!**
STA CERCANDO DI SCUOTERCI, MA LE NOSTRE SOLE FORZE NON BASTERANNO MAI A...

CON LE VOSTRE SOLE FORZE NO...
CHI...
FLASH
...MA ORA CI SONO ANCH'IO!
VICTORY! SEI TU?!
CHI DIAVOLO E' QUEL-LO?!

LA MACH TIGER È LA SQUADRA PIÙ POTENTE MAI ESISTITA!
AVANTI! FAREMO VEDERE A QUELLI DI ZION DI CHE PASTA SIAMO FATTI!
KANG
IL VOSTRO CORAGGIO... LA MIA NUOVA FORZA...
...E LE VERE ALI DELLA LUCE!
SHAMM
ORA, PER NOI, NULLA SARÀ PIÙ IMPOSSIBILE!

AVANTI! FAREMO VEDERE A QUELLI DI ZION DI CHE PASTA SIAMO FATTI!
LA MACH TIGER E' LA SQUADRA PIU' POTENTE MAI ESISTITA!
KWANG

IL VOSTRO CORAGGIO... LA MIA NUOVA FORZA...
...E LE VERE ALI DELLA LUCE!
SHAMM
ORA, PER NOI, NULLA SARA` PIU` IMPOSSI-BILE!

ORA HO CAPITO...

...IL GENERALE L'HA ARRUOLATO NELLA MIA SQUADRA **PREVEDENDO** CHE SAREBBE ACCADUTO QUESTO...

SCRATCH SCRATCH

VOGLIAMO DARTI IL PIU` CALOROSO DEI BENVENUTI!

SALUTE A TE, **VICTORY 2**! LA MACH TIGER E` ORGOGLIOSA DI AVERTI CON SE`!

CIANG

FINE

Qualche mese fa, con una certa curiosità devo ammetterlo, vi ho parlato di un gruppetto di autori italiani sbarcati con successo in Giappone. All'epoca lo avevo fatto per una reazione quasi istintiva: i lettori italiani, infatti, erano continuamente bombardati dalle gesta di Claudio Castellini, Pino Rinaldi e di chi, come loro, aveva raggiunto gli States per lavorare nel mondo dei supereroi. Un'altra realtà, del tutto analoga, tardava a emergere nonostante la fama degli artisti coinvolti nel progetto con Kodansha. Progetti nuovi, scritti e disegnati dagli autori di casa nostra seguendo la lettura 'alla giapponese' e rispettando le rigide consegne di un popolo stacanovista. I fan dei comic americani hanno risposto in maniera entusiasta, sono elettrizzati all'idea che il made in Italy possa conquistare anche i lettori stranieri e, soprattutto, sono curiosi. Curiosi di scoprire quali nuove interpretazioni dell'Uomo Ragno possano emergere dall'interpretazione di un disegnatore italiano, di vedere come la cultura europea possa conciliarsi con quella americana. Negli ultimi anni, sia in Italia che in Spagna, sono molte le copertine realizzate e pubblicate appositamente per il mercato locale. Spesso i risultati sono stati ottimi. E' ancora presto per sapere se i lettori di manga hanno lo stesso spirito di chi segue le gesta degli eroi in calzamaglia, ma i primi segnali che abbiamo captato in redazione ci fanno ben sperare. Proprio da questo mese anche noi stringeremo una piccola collaborazione con gli autori di casa nostra, e lo faremo con la benedizione di Monkey Punch (particolarmente galvanizzato all'idea): dovete infatti sapere che il numero di ottobre di **Mitico** ha una copertina disegnata proprio per il nostro paese. L'autore è Paolo Bisi, e il suo **Lupin III** è in perfetta sintonia con quello del cartone animato. Se leggete **Lazarus Ledd** ricorderete certo l'ottimo lavoro di Paolo nell'episodio *La città brucia*: il suo omaggio a Katsuhiro Otomo la dice lunga sulla sua abilità di disegnatore. Nei prossimi mesi vedrete all'opera tanti nomi noti del panorama italiano, a cominciare da Massimo Semerano a novembre. Eccezionale sceneggiatore (tra le tante storie firmate per "Cyborg" ricordiamo *Fondazione Babele*, disegnata da Marco Nizzoli) e altrettanto abile disegnatore (il suo ultimo lavoro, *Rollo Robot*, è ingiustamente inedito data la chiusura forzata di "Dinamite"), Massimo si ispira a *La pietra della saggezza* e fa risorgere il misterioso Mamoo per una cover davvero inquietante. A dicembre sarà invece la volta di Johnny Santabarbara, un giovane autore che imparerete presto a conoscere. Il suo esordio ufficiale è previsto per la prossima primavera, quando, su testi di Primo Degli Esposti, illustrerà uno degli episodi centrali della miniserie popolare che produrremo per la Star Comics. Un progetto che vede schierati undici autori della nuova generazione (tra cui il sottoscritto, Barbara e Andrea) alle prese con il quotidiano e il sentimento. Potrete vedere all'opera anche Vanna Vinci (già autrice di *L'altra parte* e *Doppio sogno* per i tipi di Granata Press), il cui stile ben rielabora alcuni degli stilemi tipici del manga: non è un caso che sia stata scelta da Kodansha per il lancio di una sua nuova rivista. La notizia, esplosa proprio su queste pagine, ha subito catalizzato l'attenzione di tutti i lettori, che ci hanno scritto per saperne di più. Per il momento, Vanna lavorerà per noi e per Kodansha, assieme a Giovanni "Piera degli spiriti" Mattioli, portando avanti contemporaneamente i due impegni. Non temete, prestissimo vi mostreremo in anteprima le bellissime immagini del 'manga' della simpaticissima autrice cagliaritana (dalla quale il Kappa ha imparato alcuni vocaboli come *gaùrro*, *gabillo*, *zonca*...) e stiamo per farle una bella intervista. Protagonista della miniserie sarà anche un altro nome a voi sicuramente noto, visti i suoi trascorsi tra i manga. Redattore di "Mangazine", nonché letterista e adattatore di molti titoli di Granata Press, Andrea Accardi si era già imposto come illustratore lavorando per "Nova Espress", "Kaos" e per i romanzi della Metrolibri, fino alle copertine per la Marvel Italia: lo vedrete all'opera già dal primo numero della miniserie (su mia sceneggiatura) e rimarrete certo affascinati dal suo stile. Tra gli altri autori coinvolti in questa produzione 'tutta italiana' ricordiamo anche Otto "Tobacco" Gabos, Gian Maria "Nukies" Liani e Davide "Piera degli spiriti" Toffolo. Tante storie che non vediamo l'ora di raccontarvi e un titolo che ancora manca: appuntamento ai prossimi mesi per qualche informazione in più. Come vedete, non rimaniamo con le mani in mano e, per l'occasione, abbiamo in cantiere presentazioni davvero super: che ne direste di raggiungerci a Bologna per un grande concerto rock? E di assistere alla proiezione... degli episodi a fumetti? Dove e quando, prossimamente su queste pagine.

Massimiliano De Giovanni

VANNA VINCI
L'ALTRA PARTE
Granata Press, 66 pagine, lire 22.000

«Mi giro e vedo Adrian! Lui la fissa, e sorride con quel suo sorriso maligno, con i suoi occhi rossi! Ce ne andiamo, lasciando l'arduo compito di rianimarla a Bibi, la figlia di Didi. Abbiamo camminato a lungo in silenzio fino a casa sua. Il pranzo è saltato, ma non ho granché fame... Tutto questo silenzio annegato nell'Earl Grey. Beviamo il tè. Più passa il tempo, meno ho voglia di chiedergli spiegazioni. Lo osservo spalmare il miele sui biscotti. Guardo fuori dalla finestra. Tutto è tranquillo. Il mondo non se ne accorge. Il mondo non si accorge mai di certe cose. E' ora che io torni a casa, mi metto la giacca, lo attiro a me come per dargli un bacio, e gli do un piccolo morso sul collo.» **VV**

__L'altra parte__ è il fumetto che ha valso a Vanna Vinci la possibilità di sbarcare in Giappone come fumettista. I redattori di Kodansha sono rimasti talmente affascinati dalla sua storia di vampiri da affidarle un'intera miniserie incentrata proprio su questo argomento. Una storia d'amore e tensione che si svolge tra Venezia e Roma, e che apparirà su una nuova rivista giapponese. In alto, alcune immagini da __Doppio sogno__, storia kafkiana apparsa sulle pagine di "Nova Espress" (numeri 16, 17 e 18).

Doppio sogno © Vanna Vinci/Granata Press

Dopo le disquisizioni dello scorso mese a proposito di *come* nascono certe leggende, ritorniamo un po' sul bestiario fantastico del Paese del Sol Levante. Vi ho già parlato dei kappa e dei tanuki, perciò non mi resta altro da fare che completare il gruppo delle tre creature mitologiche più famose spiegandovi con dovizia di particolari tutte le peculiarità della misteriosa specie dei *tengu*.
Tanto per inquadrarli visivamente, diciamo che i tengu si dividono in due categorie ben distinte: i *Karasutengu*, simili a grandi corvi (che in giapponese si dice per l'appunto 'karasu') o nibbi antropomorfi, e i *Konoha Tengu* (letteralmente 'tengu della foglia'), di aspetto umano e dotati di nasi sproporzionatamente lunghi. Entrambe le versioni - ma prevalentemente i Konoha Tengu - indossano abiti da yamabushi, ovvero da asceta di montagna.
L'origine di questa creatura è, come spesso accade, avvolta nel mistero, e due sono le linee di pensiero che cercano di scoprire come sia nata la figura mitologica del tengu. La prima, supportata da una vasta iconografia e dalle probabili contaminazioni fra le religioni dei vari paesi, è da ricercarsi nientemeno che nell'olimpo delle divinità indiane, e per la precisione nel dio Garuda, l'essere metà uomo e metà uccello. Sarebbe come dire che i tengu sono una sorta di 'prolungamento' della figura originale, una presenza più terrena nata per testimoniarne la grandezza agli occhi degli umani, spiriti minori con il compito di fungere da 'promemoria'.
L'altra corrente, invece, si basa sull'attribuzione di eventi inspiegabili a fenomeni naturali che nei secoli scorsi terrorizzavano la gente. Nel periodo Heian (quel segmento di quasi 400 anni di storia giapponese che va dal 794 al 1185 d.C.) la superstizione popolare voleva che le stelle cadenti fossero in realtà tengu in arrivo sul nostro mondo, pronti a possedere lo spirito della gente e - nei casi più fortunati - a predire il futuro; un po' più cupa era la convinzione del periodo Kamakura (dal 1185 al 1333 d.C.), che indicava i tengu come responsabili di rapimenti - prevalentemente di monaci e bambini - e abigeato: teoria che ricorda molto da vicino i moderni casi in cui gente comune dichiara di essere stata 'prelevata' dagli ufo e sottoposta ad atroci esami biologici da forme di vita extraterrestre (e non passa mese che qualche allevatore di bestiame non inveisca contro i *dischi volanti* perché gli hanno portato via un'altra mucca).
Tutt'ora il tengu è oggetto di piccole superstizioni casalinghe, e se in Giappone perdete inspiegabilmente un oggetto in casa vostra, oppure se qualcosa cade in terra e si rompe senza che lo abbiate nemmeno sfiorato, potete sfogare le vostre ire su un dispettoso tengu che probabilmente vi sta svolazzando intorno senza farsi vedere.
Se vi capitasse invece di passare per qualche località di montagna giapponese, non meravigliatevi di sentire echeggiare in lontananza fra gli alberi strani suoni, risate e chiacchiericci: è il fenomeno detto *tengu warai*, causato dagli echi del luogo e dallo stormire delle fronde... forse! In effetti, esistono esempi celebri dello stesso tipo anche in occidente: i popoli anglosassoni hanno i *tommyknockers*, mentre in Italia i nostri boschetti e le zone di campagna del nord sono invase dai *mazzarot di bosc*, una razza burlona di folletti che si divertono a percuotere i tronchi degli alberi e a produrre inspiegabili suoni tambureggianti per vallate e pianure.
Il Karasutengu, in virtù della propria parentela con gli uccelli e, forse, con il dio Garuda, ha la possibilità di volare grazie alle ali poste sulla sua schiena che lasciano completamente liberi di agire le mani, i piedi e la testa corvina. Un'altra abilità molto sfruttata da questa divinità silvestre minore è la possibilità di cambiare forma (così come i *tanuki* - vedi **Kappa Magazine** nr. 37), e in genere viene utilizzata per beffeggiare i monaci e minare la loro fede con finte visioni mistiche. Nonostante siano per natura di indole irascibile, non di rado capita che qualcuno di essi prenda in simpatia qualche fortunatissimo essere umano, nel qual caso diventano particolarmente gentili. Se volete tentare la sorte di persona, non vi resta che andare a cercarli fra i monti dell'arcipelago nipponico, non troppo distante dagli insediamenti umani, magari vicino a qualche monastero: se avete un amico botanico, fatevi guidare dove la Cryptomeria Japonica cresce più rigogliosa, perché è proprio nei suoi incavi e fra le sue fronde che i karasutengu dimorano. Se volete una meta sicura, è consigliabile visitare il monte Hiei, che pare risultasse zeppo di queste creature. Se risulterete loro simpatici, forse avrete la fortuna del celebre guerriero Yoshitsune Minamoto, a cui i tengu hanno insegnato la scherma e le arti marziali: oltre a essere abili spadaccini, sembra infatti che i tengu siano stati gli ideatori delle tecniche segrete usate poi dai ninja. Basti pensare che, grazie all'allenamento da loro ricevuto presso il tempio di Kurama, Minamoto è diventato in seguito uno degli schermidori più abili del mondo, e le sue imprese in qualità di uomo d'arme sono ancora narrate in forma orale, scritta e teatrale (celebre è quella del teatro kabuki). Se mirate a tanto, vi converrà fare come lui e cercare di ottenere un'intercessione da Seiobo, la regina delle fate, che vi presenterà al suo quasi-omonimo Sojobo, il re dei tengu (detto anche O-Tengu o Dai-Tengu), il quale custodisce le pergamene che riportano gli insegnamenti marziali.
Solo apparentemente più tranquilla è invece l'indole del konoha tengu, detto 'tengu della foglia' per via della grossa foglia-ventaglio che è solito portare con sé, ma riconosciuto anche sotto l'appellativo di 'folletto dal lungo naso'; oltre al vestito da yamabushi, lo si trova spesso raffigurato mentre indossa i caratteristici sandali-trampolo, variante del normale *geta* avente lo zoccolo centrale estremamente alto. Dotato di microscopiche alette sul dorso, l'immagine del konoha tengu sembra essersi sviluppata molto più tardi del collega in forma di corvo, probabilmente in favore di una goliardizzazione della mitologia: il naso lungo svariate decine di centimetri è un'ovvia allusione sessuale, un simbolo fallico *leggermente* camuffato. E' possibile incontrare lunghe file di konoha tengu che marciano, ognuno tenendo il lunghissimo naso appoggiato sulla spalla dell'individuo che lo precede, agganciando a esso armi e utensili vari in modo da avere costantemente le mani libere. Alcuni pensano che i konoha tengu siano in realtà normalissimi karasutengu camuffati con una maschera, e l'origine dello sproporzionato naso è dovuta alla necessità di dover mascherare... il becco! Il re dei tengu, che deve ovviamente dare l'esempio, ha il naso più lungo di tutti: è sempre raffigurato in forma di konoha tengu con la faccia rossa, mentre brandisce un gigantesco ventaglio piumato con cui è in grado di provocare mini-uragani. Il naso dei konoha tengu è davvero un'istituzione in Giappone, e l'allusione sessuale è sfruttata come buffa censura in un sacco di fumetti erotici (a volte la relativa maschera di legno è utilizzata addirittura come sostituto del... vabbe', via, ci siamo capiti!), e i modi di dire di ogni giorno includono la frase "farsi crescere un naso da tengu" per indicare qualcuno di estremamente vanitoso.
Il fumetto e l'animazione hanno mai citato i tengu? Certo, e gli esempi celebri non mancano. Buichi "Takeru" Terasawa ha realizzato *Kabuto*, il cui personaggio principale, pur essendo umano, possiede tutte le peculiarità di un tengu; Rumiko Takahashi ha infarcito alcuni degli episodi più divertenti di *Uruseiyatsura* di karasutengu, arrivando a presentare loro e Kurama come extraterrestri (e riservando uno spazio anche a Yoshitsune Minamoto); un manga per ragazzini prodotto qualche anno fa s'intitola *Bem Bem Hunter Kotengu Tenmaru*, e ci mostra le vicissitudini del piccolo konoha tengu chiamato Tenmaru, condannato alla... riduzione del naso come punizione per aver liberato involontariamente un'orda di demoni dalla loro tomba (potrà riottenere il suo nasone solo dopo averli ricatturati uno a uno). Ultimamente i tengu sono apparsi anche in un paio di numeri dell'italianissimo *Martin Mystère* (i nn. 158 e 159 datati rispettivamente maggio e giugno '95), in cui il biondo detective dell'impossibile si trova coinvolto in una cupa vicenda di società segrete, fedi perdute, e spiriti alati a forma di corvo.
Il prossimo mese, spazio permettendo, vi racconterò una delle tante leggende che hanno come protagonisti i nostri neropiumati amici. E anche per questa volta, è tutto.

Andrea Baricordi

POT POT POT
OH?!
UN TUO-NO?
WROOM
MA TU GUARDA CHE RAZ-ZA DI TEMPO!
WROOOOM
BOOMM
UH!
UUH...

CE L'HO FATTA! FINALMENTE SONO TORNATA!
YETTAMAN

CE L'HO FATTA! FINALMENTE SONO TORNATA!
YETTAMAN

* VEDI KAPPA MAGAZINE 32-KB.

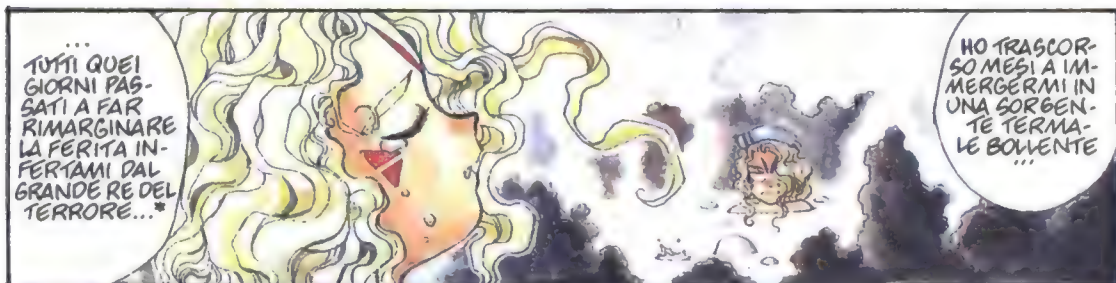
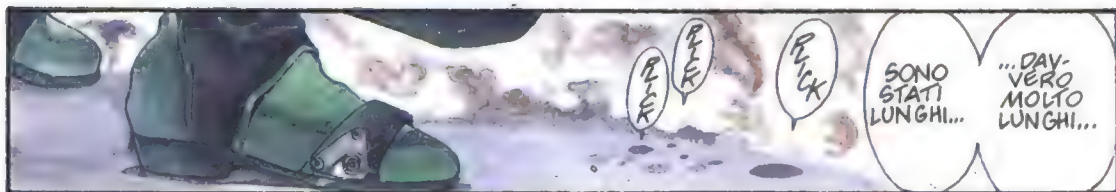
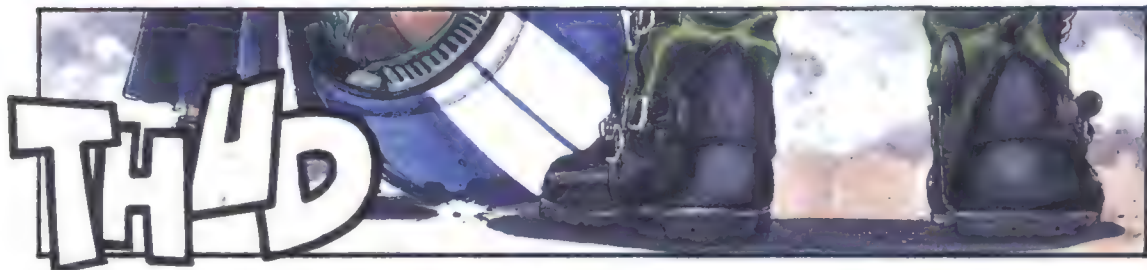
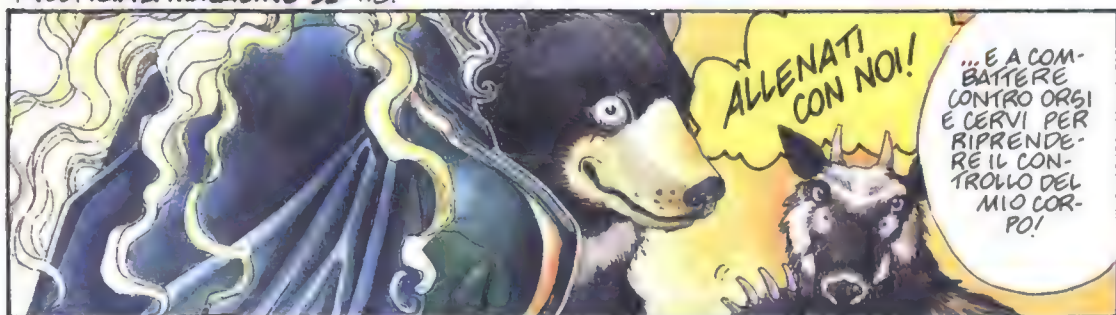
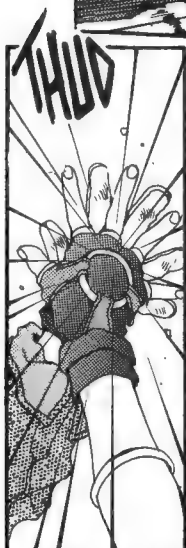
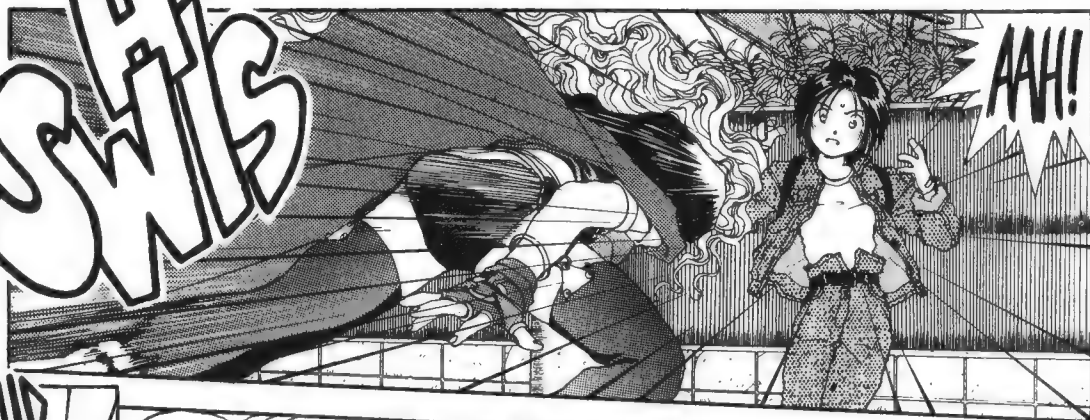
BAH!
SWIP
E' CADUTO... DAL CIELO!
CHI E'?!
CHI...
AH...
MA...
UH?!
AAH!
SWISH
SE NON SBAGLIO...
THUD

NON...
...TU SEI LA SOREL-LA MINO-RE DI KEIICHI...

NON VIOLENTARMI! TI PREGOOOOOO!

TU... DOVRAI ESSERE MIA!

OSSERVAN-DOTI BENE, SEI MOLTO CARINA...
MMH...

IO SO-NO UNA DONNA!
MA CHE DIAVOLO DICI? STA' ZITTA, DANNAZIO-NE!

TI PUOI RITENERE FORTUNATA...
...IO STIPULO CONTRATTI SOLO CON RAGAZZE CHE MI PIACCIONO VERAMENTE!
AVANTI, FACCIAMO IL RITO PER CONCLUDERE IL CONTRATTO!
NO...
OH, DIO...
...IL MIO CORPO...
NON RIESCO A MUOVERMI...
KEIICHI!
AIUTO!
FUSH

* VEDI KAPPA MAGAZINE 8 - KB.

EHI, TU!

FUORI DA QUESTA CASA!

WHOSH

TSK!
SWISSS
MALEDETTO... CHI DIAVOLO SEI!?
L'HAI APPENA DETTO... IL DIAVOLO!
UN DEMONE DI PRIMO GRADO...
MA... QUELLO STEMMA...
GLUP!

BENE... DATO CHE MI CONOSCI, NON CI SARÀ BISOGNO...
GWOO
...DI TANTE CHIACCHIERE!
NO!
AAAAH!
AH...
ASPETTA!
DATO CHE TI PIACCIONO I TOPI E TUTTI QUEGLI AMULETI SCHIFOSI...
...
...SPERO CHE TI PIACERÀ RESTARE LÌ PER TUTTO IL RESTO DELLA TUA VITA!
AH AH AH AH!

OH, ECCOLO! È ARRIVATO!
DI QUALE TIPO DI PROVA SI TRATTA, LA GUIDA DI OGGI?
CHISSÀ... NON SI PUÒ MAI SAPERE COSA PASSI PER LA MENTE DEI SENPAI...
LUI NON SA CHE LO ASPETTERÀ L'INFERNO...
AH AH AH!
DEMONE SENBE! VIENI A ME!
È GIUNTO IL MOMENTO DI TOGLIERE IL SIGILLO MAGICO!
KTHUP

E'UN GRANDE ONORE, PER ME, ESSERE CHIAMATO DA VOI!
AH AH AH AH!
SFRZ
SPRZZ
IO SONO SENBE, IL DIO DELLA POVERTA'!

IO GIOISCO NEL PORTARE SFORTUNA AL PROSSIMO!
ANZI, QUASI QUASI PORTERO' UN PO' DI SFORTUNA ANCHE A LEI! OH, YEAH!

AL LAVORO!
BERSAGLIO INQUADRATO!

OH, NO!
SMAK
SMETTILA, IDIOTA!

OH, SORRY!
IL TUO OBIETTIVO E' QUELLO!

COSA?!

FUSH
UH!

STRANO... MI E' VENUTO UN BRIVIDO...

YE-TTA!

SWIP

OOPS!

EH, NO! SIAMO NEGLI ANNI NOVANTA!

LA GAG DELLA BUCCIA DI BANANA E' VECCHIA DI TRENT'ANNI! E IO NON CI CASCO!
ZOING

消火

PORCACCIA MISERIA! SONO CADUTO IN UNA GAG DI VENTI ANNI FA!

STUK
OH... OOH...

OOOH!
OOPS!

AAH!

ATTENTO, SENPAI!
CRASH
AARGH!

A...
...O...
SHI
...MA!
CARO!
MI PERDONI! LA PREGO!

COLPO DEL SENPAI FURENTE!
SKATHUMP
ALLORA? CHE NE DITE, MIA SIGNORA?

IL VOLUME TOTALE DELLA FORTUNA E' FISSO!
PERCIÒ, RENDENDO INFELICE QUALCUNO...
...LA MIA RICCHEZZA AUMENTA!

E' QUESTO IL PRINCIPIO DI CONSERVAZIONE DELLA FORTUNA!
SE DESIDERATE...
...POSSO RENDERLO ANCORA PIÙ SFORTUNATO!

CHE MERAVIGLIA! CON QUESTO TIZIO DALLA MIA PARTE...
...HO LA VITTORIA IN PUGNO! DOVRÒ SOLO ESSERE PAZIENTE!

...O FORSE NO!
OH, YEAH! BALLERÒ PER LEI LA DANZA DEL PEZZENTE!
E SIAMO TUTTI PEZZENTI
HO DETTO PAZIENTE!
DANCE DANCE

CASPITA...

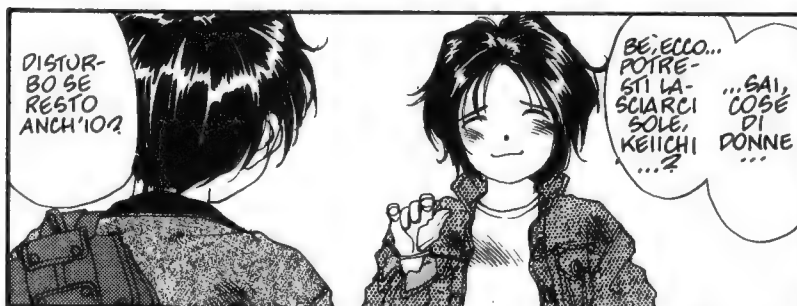
...UN TÈ DI FOGLIE DI CACHI!

L'HO FATTO CON I CACHI DEL NOSTRO GIARDINO...

È MOLTO BUONO!

BELL-DANDY!

BUON LAVORO...
...SENBE!

EHM... AVREI BISOGNO DI PARLARE UN ATTIMO CON TE...
LA DOPPIA SCHERMATURA FUNZIONA!
BENE...NON SI E' ACCORTA DI **NULLA!**

DISTURBO SE RESTO ANCH'IO?
BE', ECCO... POTRESTI LASCIARCI SOLE, KEIICHI ...?
...SAI, COSE DI DONNE ...

VORRA' DIRE CHE TI PRECEDERO' ALLA SEDE DEL CIRCOLO...
MA TU GUARDA...
SCUSA UN ATTIMO, KEIICHI...

COSA?
AH... EHM... OH, GIA'!
DIMMI PURE ...
...MEGUMI CARA...

E' DIFFICILE DA DIRE...
ECCO, VEDI...

IL FATTO E'CHE...

ECCO, BELL-DANDY...

...IO TI VOGLIO BENE!

AH AH! VOGLIO PROPRIO VEDERE COSA RISPONDERÀ...
...QUELLA SANTERELLINA PER EVITARE DI FERIRE LA SORELLA DI MORISATO!
CORAGGIO!
IN UN MODO O NELL'ALTRO, CHI SOFFRIRÀ DI PIÙ SARAI PROPRIO TU! SU, RISPONDI!

IO...

ANCH'IO TI VOGLIO BENE, MEGUMI...

CO-COSA ?!
MA È ASSURDO! COSA SIGNIFICA QUESTO ?!

NON È POSSIBILE! BELLDANDY HA TENDENZE DI QUESTO TIPO ?!
...E NE VOGLIO ANCHE AL SENPAI TAMIYA...
...E AL SENPAI OTAKI...

...POI A URD, MIA SORELLA MAGGIORE,...
...E ALLA PICCOLA SKULD...
...AL PROFESSOR KAKUTA...
...E A YOTARO...
...IO VOGLIO BENE A TUTTI!
PUAH!

MA ALLORA... ...KE-KEIICHI...?!

A LUI VOGLIO PIU' BENE DI TUTTI!

NON SI TRATTERÀ MICA...
...DI UN CONSIGLIO D'AMORE ?
MA GUARDA CHE TIPO!
CERTO, VALE LA PENA DI RENDERLO INFELICE... EH EH!
HOP!
COS...?!
EHM ...
UH?
AH...ECCO... CIOÈ...IO NON...URGH!!
ODDIO!
SORA HASEGAWA, MEMBRO FEMMINILE DEL CIRCOLO.

FRUSH

THUGG

OOPS!

UH!

ECCOCI QUI!
SCUSACI PER IL RITARDO!

EH, GIÀ...

...TU SEI SEMPRE STATO COSÌ FIN DA BAMBINO, KEIICHI!

PER TE LE RAGAZZE SONO COME DEGLI OGGETTI!

EHI! MA CHE DIAVOLO STAI DICENDO ?!

VOLEVO DIRE CHE KEIICHI...

...NON HA IL CORAGGIO DI FARE CERTE COSE!

HA...HA... HA RAGIONE!

SENPAI MORISATO NON E` IL TIPO DA FARE UNA COSA DEL GENERE!

COSI` E` ANCHE PEGGIO!

E` VERO...

SIGH!

SENPAI!

OH, INSOMMA...

...CERCATE DI CAPIRMI...

EHI!

MA CHE DIAVOLO E` SUCCESSO QUI?!

FLIP

AH!

HASE-GAWA! CHE TI PRENDE COSÌ ALL'IMPROVVISO?!
AH... EHM... ECCO...

AAAH! SI È SPENTA LA FIAMMELLA!
FSSS

APRITE LA FINESTRA!
AH!

DITE UN PO'... IN QUESTA STANZA NON SENTITE PUZZA DI...
...GAS?
COSA?!

MA NO... NON C'È BISOGNO DI RINGRAZIARMI...

APRENDO LA PORTA MI HAI SALVATO LA VITA, SENPAI MORISATO!
NON SO COME SDEBITARMI...

UNA COSA DEL GENERE NON MI È MAI SUCCESSA!
NON CI POSSO CREDERE! NOO!

TUTTA QUESTA FORTUNA GLI STA ARRIVANDO DA QUALCHE PARTE! E' L'UNICA SPIEGAZIONE! MA DA DOVE?!
IL MIO INDICE DI FORTUNA E' AUMENTATO! NON C'E' DUBBIO!

E LA SUA FONTE DI FORTUNA...
E' PER QUESTO CHE I GUAI DI KEIICHI SONO STATI TRASFORMATI IN FORTUNA!
E' PROPRIO COSI'!

RATTLE RATTLE

DEVO...
UHN...

...AVVERTIRLA...

DEVO BLOCCARLA!
...E' QUELLA BELLDANDY!

DEVO INFORMARE LA DAMA BELLDANDY DI QUESTO... NNGH...
VIETATO L'INGRESSO AI NON AUTORIZZATI
KEEP OUT

E IO DOVREI PROVARE **QUESTO**?!
WRROOM
WRROOMM
È NATURALE! PER QUALE MOTIVO PENSI CHE TI ABBIAMO CHIAMATO?

MI SEMBRA UN PO' INSOLITO...
PERCHE' DOVREI FARE 400 METRI PROPRIO CON QUESTO COSO?
SIMPSON

È PROPRIO **QUESTO** IL PUNTO!
CON UNA CARROZZERIA NORMALE, ANCHE SE ANDASSE VELOCE NON SAREBBE **INTERESSANTE!**
E NOI DEL CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE FACCIAMO SOLO **COSE STRABILIANTI!**
COGLIERE LA GENTE DI SORPRESA! QUESTO È IL MOTTO DEL CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE!

SCUSAMI... PENSAVO DI AVERLO FILTRATO BENE...
OH... UN PEDUNCOLO GALLEGGIA IN VERTICALE NEL MIO TE'!
DAVVERO?
E PERCHE' PORTA FORTUNA?
UN PEDUNCOLO CHE GALLEGGIA NEL TE' E' UN SEGNO DI BUON AUGURIO! VA BENISSIMO!
UH?
ECCO...
UHMM...
BE'... ECCO...
SINCERAMENTE ME LO CHIEDO ANCH'IO!
FORZA, KEIICHI!
VRRRRHO
SKREEK
SKREEK

WROOM

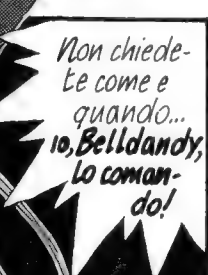
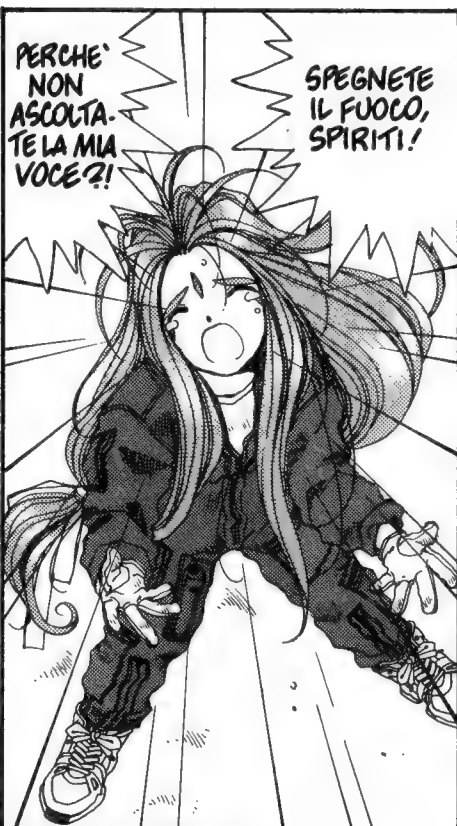
BENE!
E' IL MOMENTO GIUSTO! STO SCHERMANDO I POTERI DI BELLDANDY!

GLOP
GLOPK
GLOUG

ACCIDENTI! QUALCOSA NON VA!
POKKKKY
POK

SSSH
SIMPSON

RATTLE

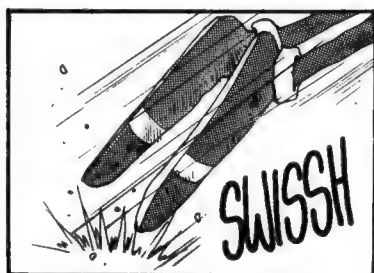
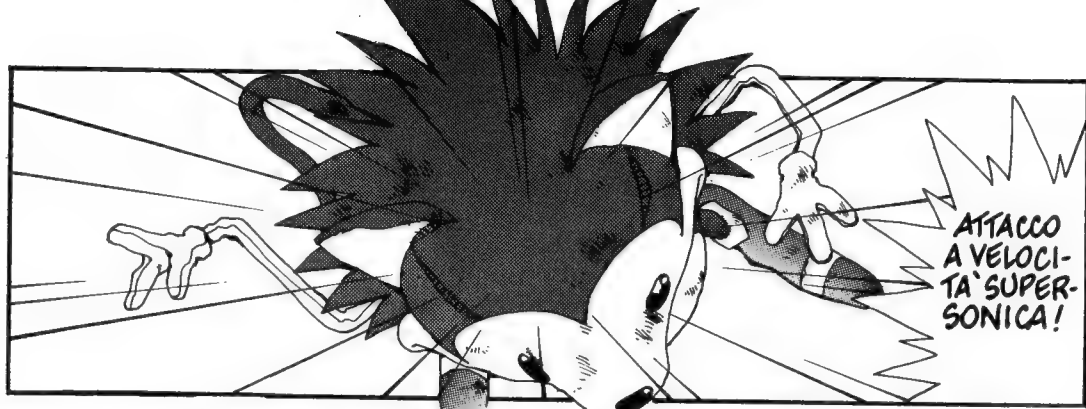
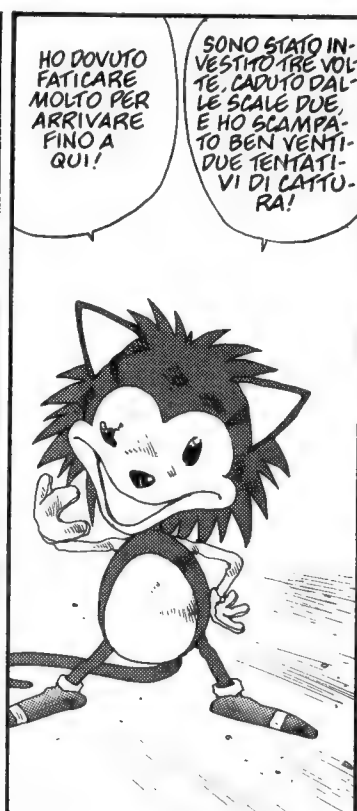
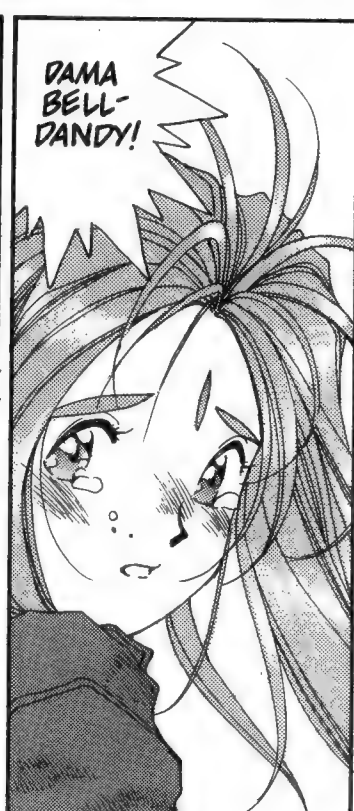
DOSH
WASH
ACCIDENTI! E' ESPLOSA!
L'ESTINTORE NON FUNZIONA!
Spiriti d'aria, abbandonate questo luogo che gli spiriti di fiamma non diano vita a un rogo...
Non chiedete come e quando... io, Belldandy, lo comando!

RRRRRHDO

SPEGNETE IL FUOCO, SPIRITI!
PERCHE' NON ASCOLTATE LA MIA VOCE?!

IL FUOCO NON SI SPEGNE! MA PERCHE'?!

COSA FARAI ORA, BELLDANDY?
I TUOI POTERI LI STO BLOCCANDO IO!
DAVVERO OTTIMISTA!

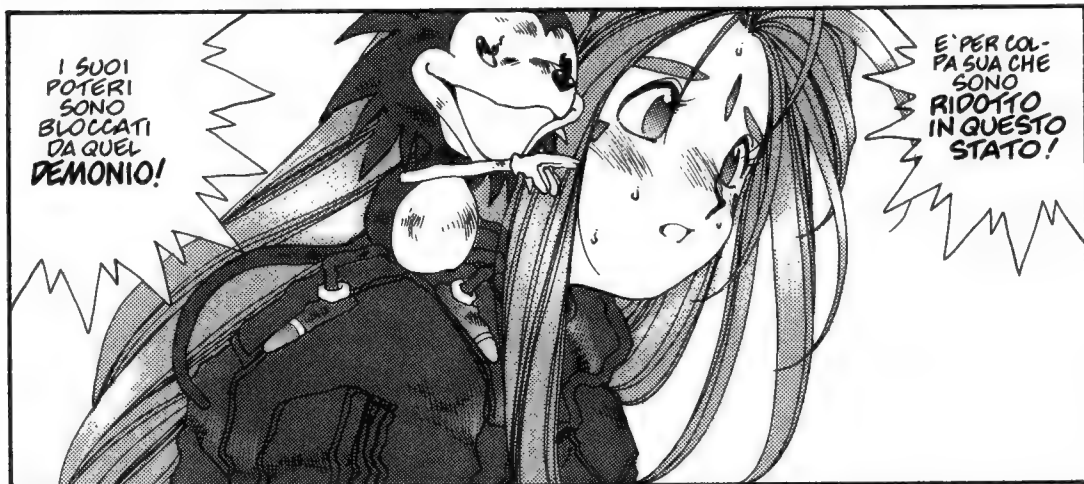
FLIP

SWISSH

ATTACCO A VELOCITÀ SUPERSONICA!

THUD
AAH!

MA TU... TU SEI...
...QUEL MALEDETTO SPIRITO DELLA TERRA!

HO DOVUTO FATICARE MOLTO PER ARRIVARE FINO A QUI!
SONO STATO INVESTITO TRE VOLTE, CADUTO DALLE SCALE DUE, E HO SCAMPATO BEN VENTIDUE TENTATIVI DI CATTURA!

DAMA BELLDANDY!

LA SIGNORI-NA MEGU-MI È POSSE-DUTA!
IN LEI SI CELA IL DE-MONE CHIA-MATO MARLLER!

MA TU...
...CHI SEI?

SONO IO! SONO LO SPIRITO DELLA TERRA CHE ABITA IN CASA DELLA SIGNORI-NA MEGUMI!
OH...

I SUOI POTERI SONO BLOCCATI DA QUEL DEMONIO!
È PER COL-PA SUA CHE SONO RIDOTTO IN QUESTO STATO!

MA... BELL-DANDY!
NON È IL MO-MENTO DI STAR-SENE A GIOCA-RE CON UN PUPAZZET-TO!
KEIICHI È IN PE-RICOLO!
TANTO, ANCHE SE LO SCO-PRISSE NON PO-TREBBE ATTAC-CARMI...

SÌ...NON DEVO ESITARE!
GRAB

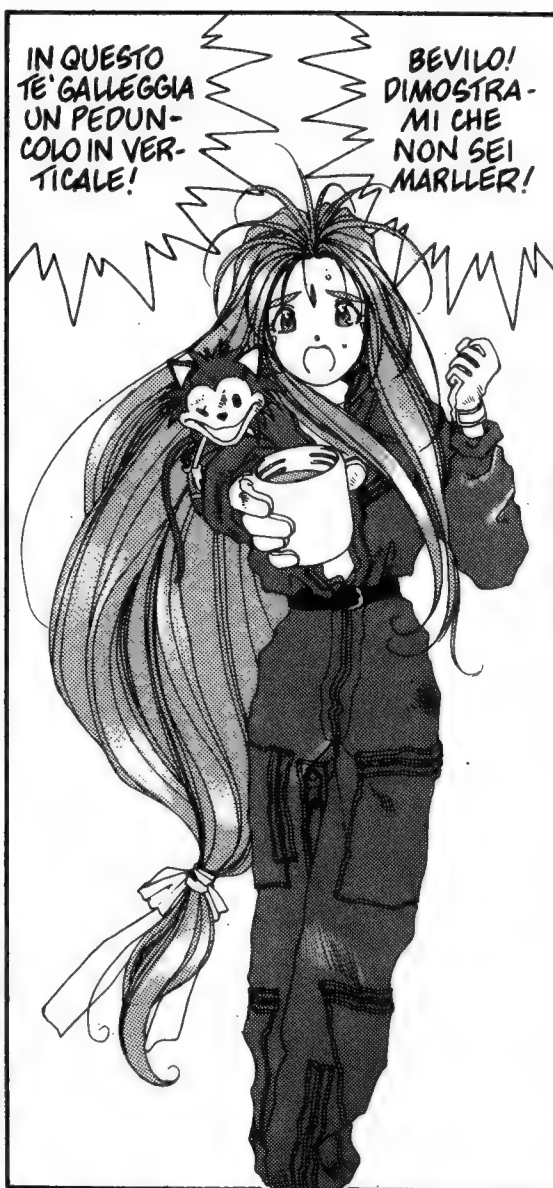
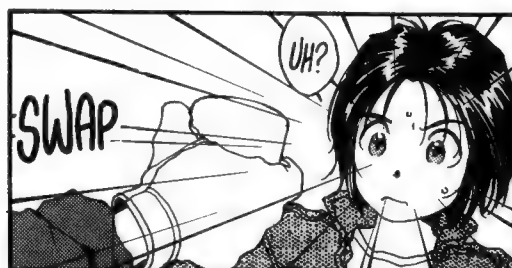
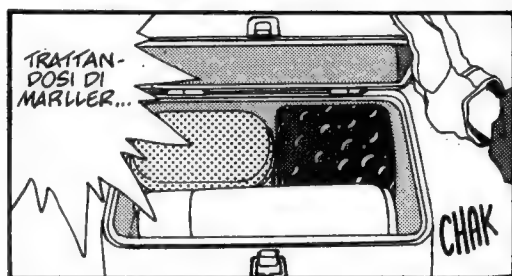
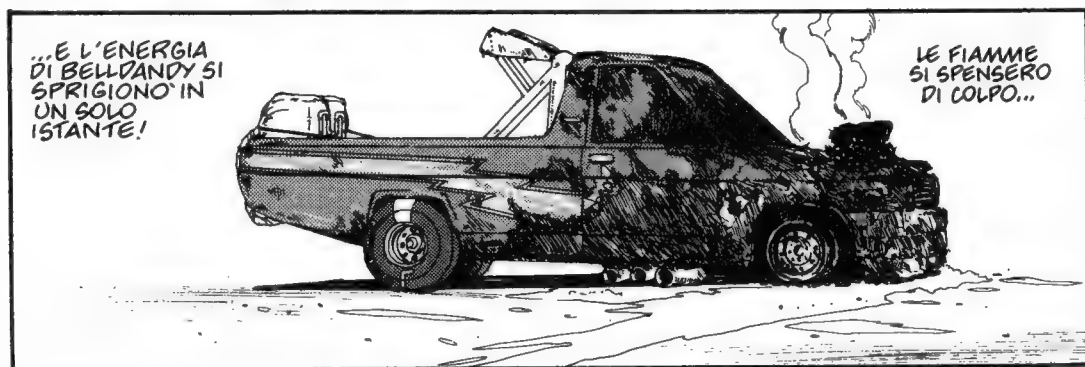
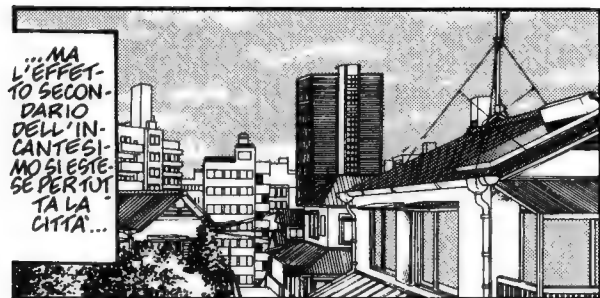
TRATTANDOSI DI MARLLER...
CHAK

...ANCHE QUESTO POTREBBE FUNZIONARE COME AMULETO ANTI-DEMONI!

UH?
SWAP

IN QUESTO TÈ GALLEGGIA UN PEDUNCOLO IN VERTICALE!
BEVILO! DIMOSTRAMI CHE NON SEI MARLLER!

AVANTI!
PER TUTTI I DIAVOLI! HO LA NAUSEA! MI STA VENENDO LA PELLE D'OCA... IO NON...
UGH... NO...

UURGH!

L'INCANTESIMO SCHERMANTE DI MARLLER SI SCIOLSE...

...MA L'EFFETTO SECONDARIO DELL'INCANTESIMO SI ESTESE PER TUTTA LA CITTÀ...
...E COSÌ ANCHE LO SCALDABAGNO DI SAYOKO SMISE DI FUNZIONARE!
MA E' GHIACCIATA!
IL CHE NON C'ENTRA NIENTE CON QUESTO EPISODIO...
TI SENTI BENE?
HAI USATO I TUOI POTERI AL MASSIMO PER ME...
OH, KEIICHI...
FERMA... NON TI ALZARE!
GRAZIE AL CIELO...

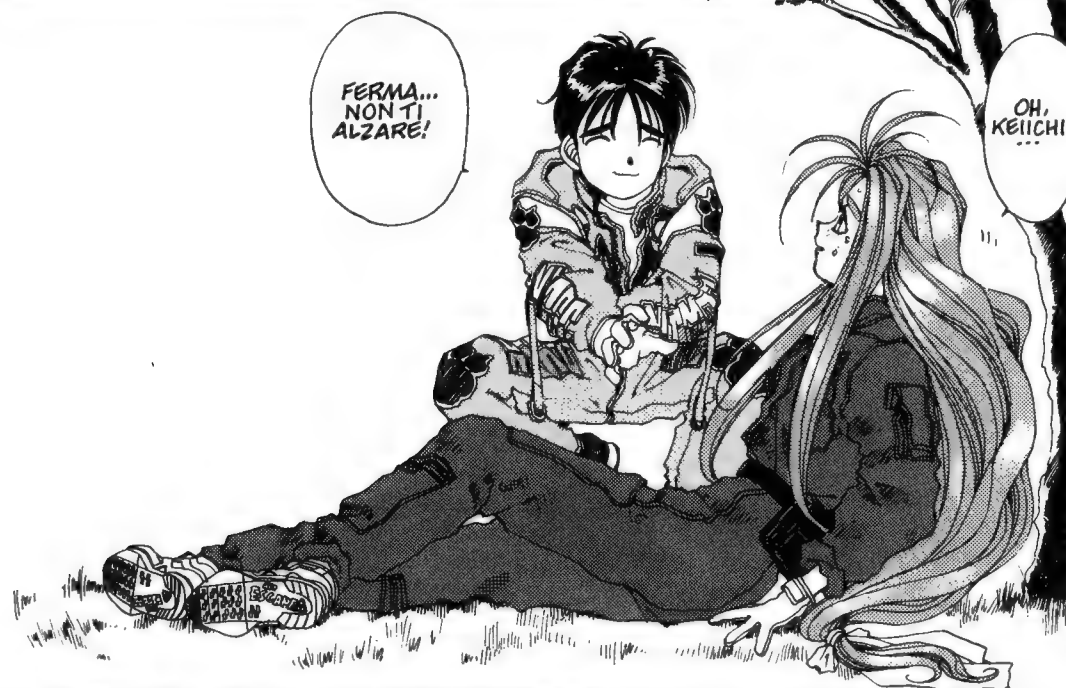
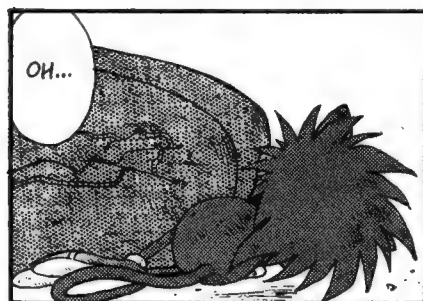
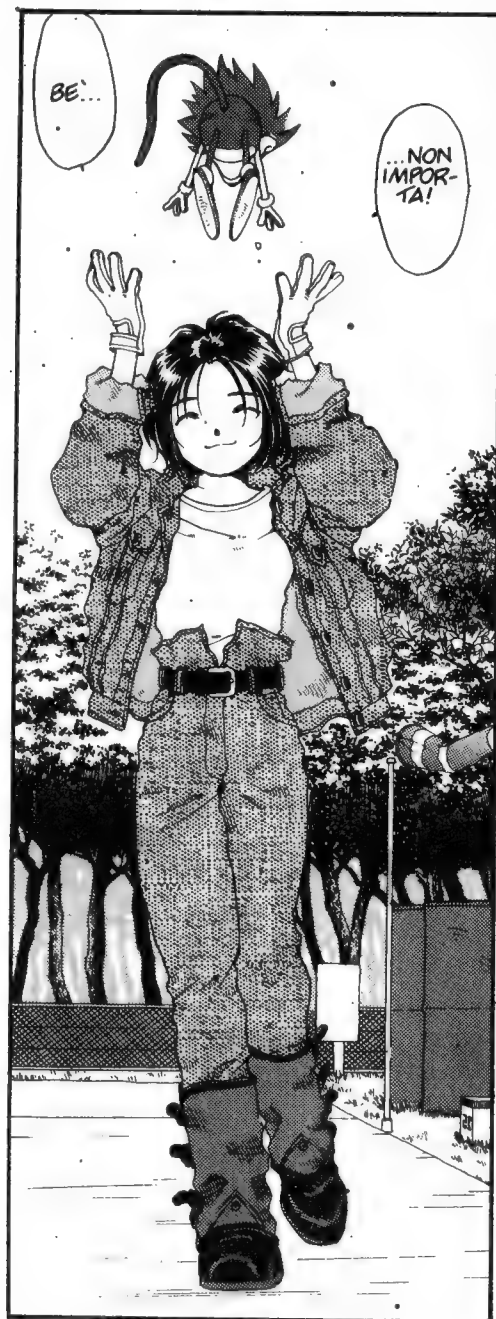
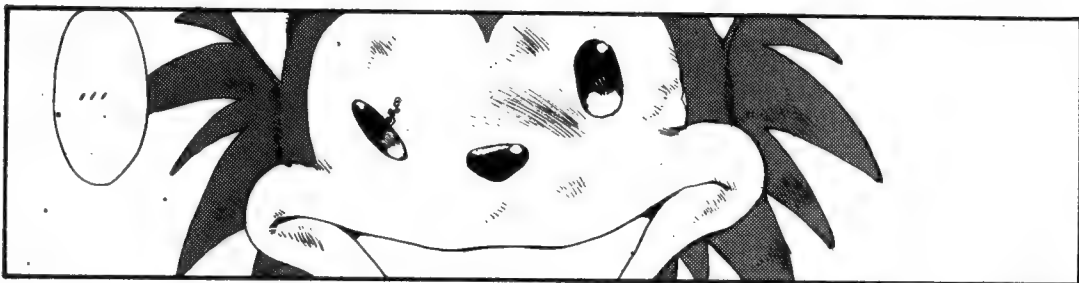
DOVE MI TROVO?
MA CHE ...
...DIAVOLO?

OH? EHI!
...CREDEVO CHE SARESTI MORTO...

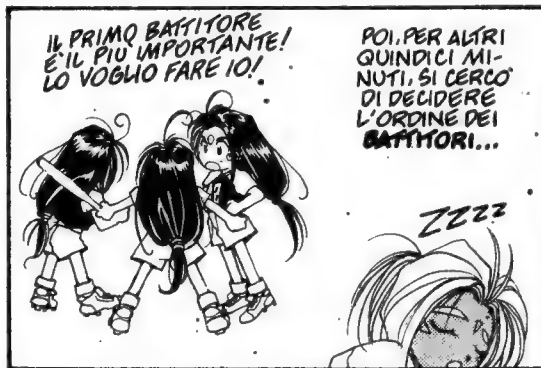
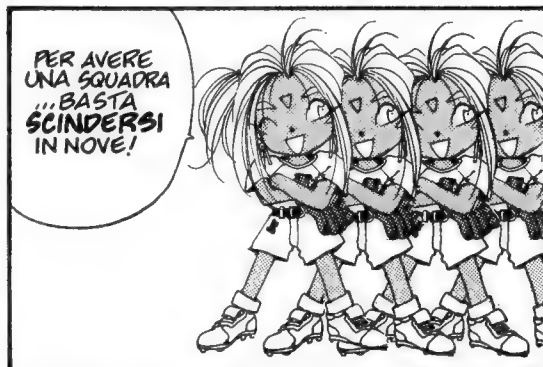
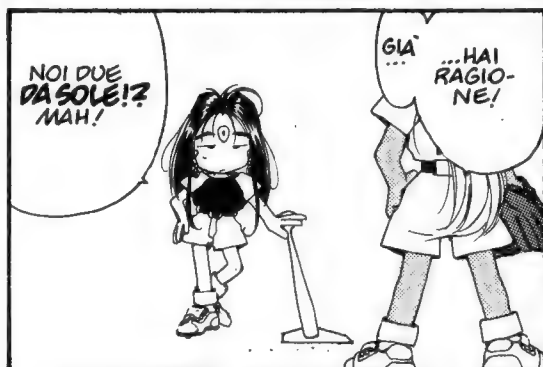
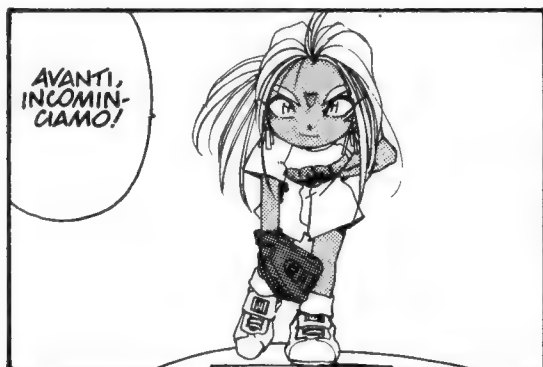
LA PISTA DIETRO L'UNIVERSITÀ?

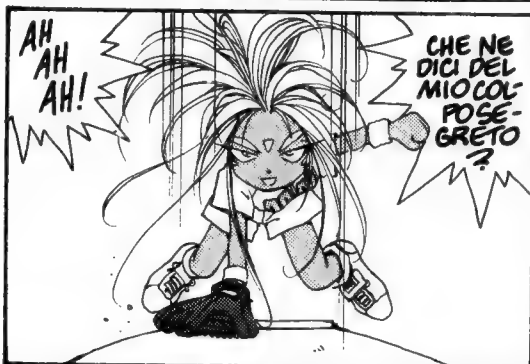
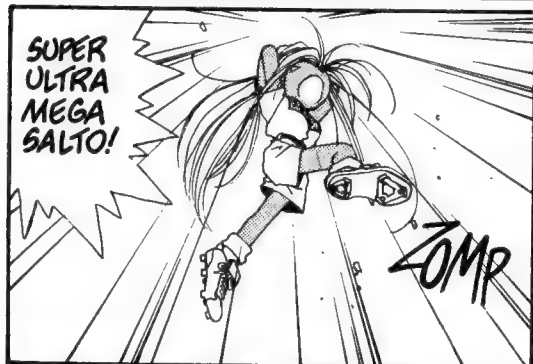
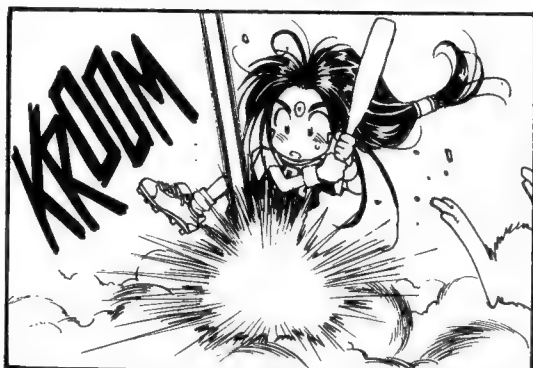
...SOFFRO DI SONNAMBULISMO?!
MA PERCHÈ?! PERCHÈ MI DOVREI TROVARE IN UN POSTO DEL GENERE? NON SARÀ CHE...

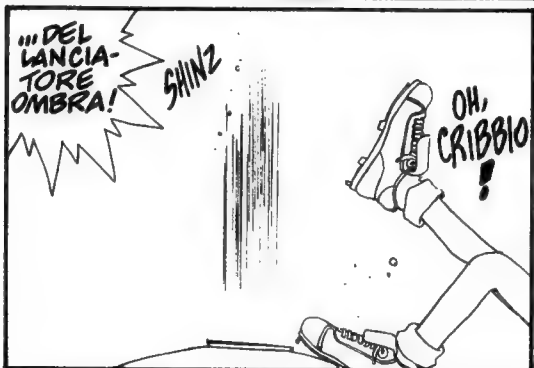
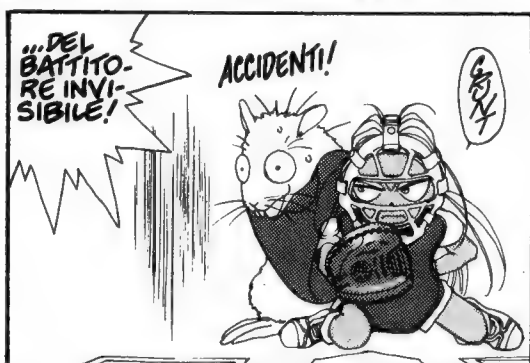
E QUESTO?

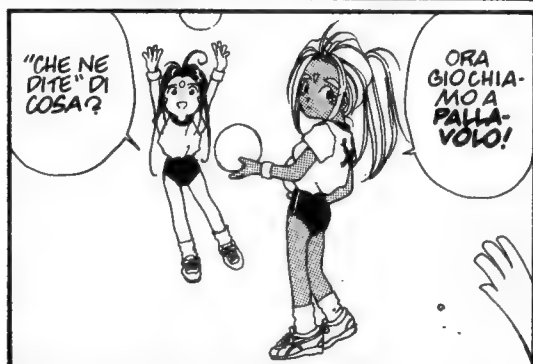
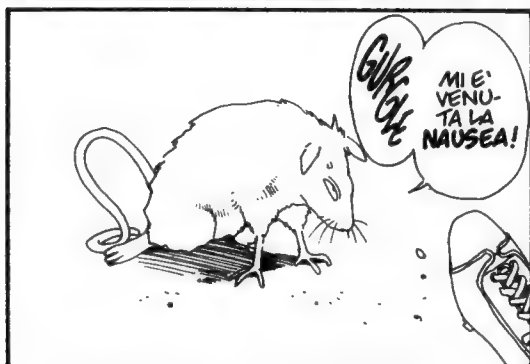
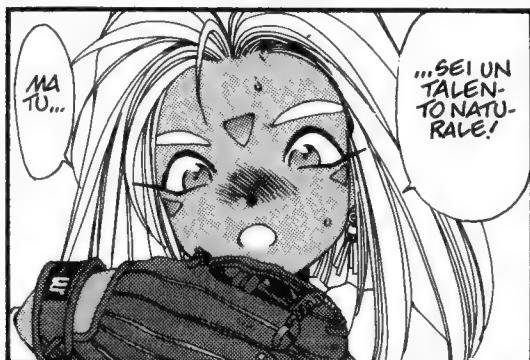
OH...

OH, MIA DEA! - CONTINUA

IL VANTAGGIO DI ESSERE PICCOLI

LA GRANDE PARTITA DI BASEBALL - PARTE PRIMA -

IL VANTAGGIO DI ESSERE PICCOLI

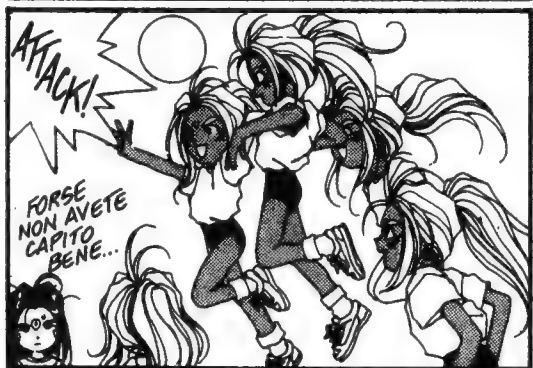
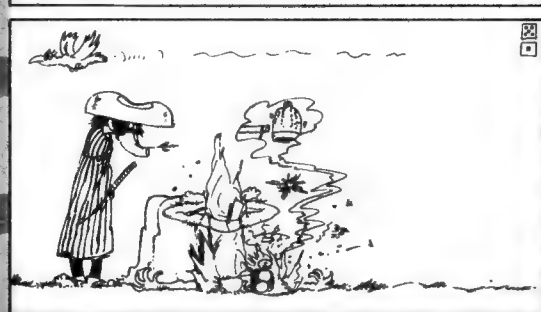
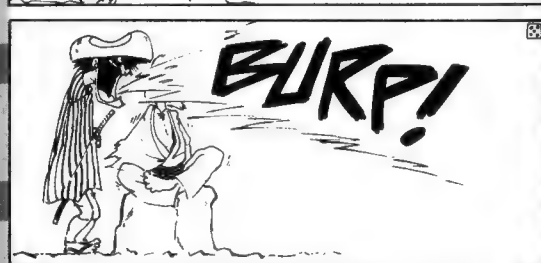
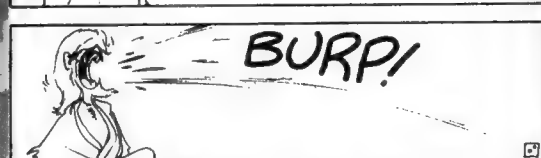
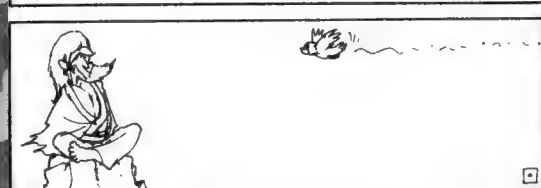
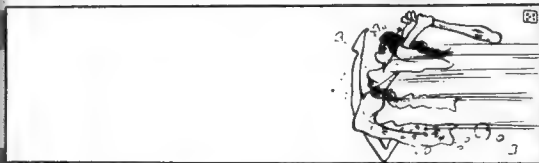
LA GRANDE PARTITA DI BASEBALL - PARTE SECONDA -

IL VANTAGGIO DI ESSERE PICCOLI

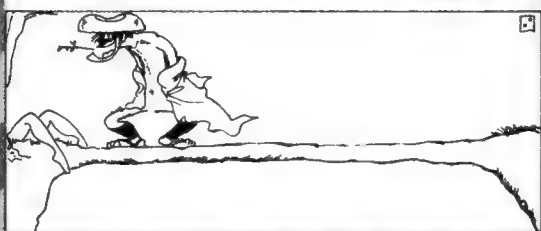
LA GRANDE PARTITA DI BASEBALL - ULTIMA PARTE -

IL VANTAGGIO DI ESSERE PICCOLI

LA GRANDE PARTITA DI BASEBALL - BIOGRAFIA LATERALE -

IL VANTAGGIO DI ESSERE PICCOLI

URD E SKULD DUE DEE DELLA PALLAVOLO

CODE E BUCHI

ISSHUKU IPPAN *di Monkey Punch*

ISSHUKU IPPAN

ISSHUKU IPPAN di Monkey Punch

ISSHUKU IPPAN

K40-A
Ohi, Kappa boys, come butta? Qui sono le due di notte e tutto va male! Chissà come mai ho l'impressione che la sfiga si accanisca con sempre più rinnovato ardore contro le produzioni nipponiche, se di sola sfiga si può parlare. Insomma, voglio dire, mi sembra che le cose vadano sempre peggio! La Shueisha ci ha sbattuto le porte in faccia, il prezzo della carta va alle stelle, decine di avvoltoi denigrano ogni tipo di produzione nipponica, per non parlare poi di quei makaki di *Solletico*...
Persino la Kappa Petizione è andata male! Va a finire che ci prendono a calci in culo e riescono a sopprimere noi 'ribelli'! Forse sono troppo pessimista, voi che ne dite? Ma c'è qualche buona notizia? Come saranno le cose fra qualche anno? Lo so che non siete Nostradamus, né Frate Indovino... ma spero che almeno voi possiate illuminarmi un po' su questa situazione che ai miei occhi appare così precaria; in fondo siete voi il mio punto di riferimento prediletto! OK, ora proviamo ad abbandonare questi oscuri, nonché poco rassicuranti, pensieri per il consueto Terzo Grado:
1) Ma che accidenti gli è successo a Kia Asamiya? Il primo capitolo di **Assembler 0X** è a dir poco atroce per quanto riguarda il disegno! Un dubbio si insinua nella mia mente malsana... non è che il troppo successo gli ha fatto venire l'artrosi alle mani? Magari sono troppo meschina! Sarà solo una mia impressione, ma mi sembra che abbia fatto opere migliori.
2) Quanto durerà **Rough**? Cosa pubblicherete dopo?
3)Perché non c'è l'angolo della posta nella mia testata preferita, ovvero **Young**?
4) Dopo **Caro fratello** cosa uscirà su **Neverland**? C'è qualche speranza di veder pubblicato *Ai no Kusabi*?
5) Pubblicherete altri manga senza ribaltare le tavole? Io mi auguro di sì, trovo che la vostra sia stata un'ottima idea. Anche perché non vedo dove sia tutta questa difficoltà nel leggere un fumetto da destra verso sinistra, senza contare che poi sarebbe più facile trattare con i giapponesi per farsi vendere i diritti dei loro manga.
6) Quand'è che intervisterete le CLAMP e l'autore di *Shurato*? Se invece li avete già intervistati, e io da brava asina mi sono persa quei numeri, vorrei sapere, se possibile, quali sono.
7) Sempre a proposito di *Shurato* vorrei sapere se esiste il film. Qualcuno porterà questa serie in Italia prima o poi?
8) Andrea Baricordi disegna anche in stile manga? Perché non pubblicate un suo fumetto in **KM**?
9) Perché non lasciate le pagine a colori che ci sono nei manga invece di pubblicarle in bianco e nero? Forse voi già sapete che la Marvel ha iniziato a pubblicare *Silent Möbius* rispettando anche le tavole a colori. Perché voi pubblicate solo raramente le immagini a colori e solo su **Oh, Mia Dea**!?
10) Vorrei sapere perché accidenti avete pubblicato **Street Fighter II** a colori?!? Può darsi che io abbia preso un granchio, ma ho come l'impressione che la versione originale giapponese fosse in bianco e nero, anche perché si vedono benissimo le sfumature grigie sotto i colori. Non so se questo 'capolavoro' sia opera di italiani o americani, ma la cosa certa è che fa schifo!
Dite un sacco di cattiverie sui giornali pirata, che la Fininvest censura e distorce il contenuto dei cartoni, e poi ci appioppate la versione 'riveduta e corretta' di un manga?! Bella delusione! Dite quello che volete, ma a me non piace.
Spero di non avevrvi offeso, mi rendo conto di avere esagerato, ma purtroppo tendo a farlo quando qualcosa mi sta a cuore. Vi mando comunque un grosso bacione perché siete simpaticissimi. Con affetto **Souelle Barbara Karen** (Ro).

DISEGNO DEL MESE: OH, MIA DEA!
L'AUTORE DEL MESE: EMILIANO GRANCAGNOLO

Carissima amica, ma quanti nomi hai? Non so proprio come chiamarti! Ti ringrazio molto per la tua lettera-fiume che mi dà la possibilità di rispondere ad alcuni quesiti che anche altri amici ci hanno posto in questo ultimo periodo. Vorrei andare con ordine nel darti le risposte, quindi via con la prima!
1) Trovo che il nuovo stile di disegno di Kia Asamiya sia semplicemente diverso dal precedente. Non manca di professionalità e accuratezza nella realizzazione. La storia che all'apparenza si diversifica radicalmente dal precedente ***Compiler*** *in realtà non ha perso la sua demenzialità, e potrai accorgertene anche tu se continuerai a seguirci su* ***Kappa****.*
2) Purtroppo ***Rough*** *non va molto bene, e stiamo aspettando dei dati di vendita più precisi per prendere una decisione sul futuro di questa serie. Con grande probabilità le pagine di* ***Starlight*** *ospiteranno un nuovo titolo già dai prossimi mesi (e che titolo, ragazzi!), mentre il manga di Mitsuru Adachi continuerà a essere pubblicato sotto forma di speciali. Maxi-volumi di quasi duecento pagine l'uno che avranno lo stesso formato di* ***Starlight****, così da soddisfare tutti i fan (non numerosissimi, ma molto esigenti).*
3) Non c'è proprio spazio!
4) ***Neverland*** *ospiterà* ***DNA²****. Per il momento* Ai no Kusabi *non è nei nostri progetti.*
5) Sì, il già citato ***DNA²****.*
6) Non sono stati ancora intervistati, in futuro vedremo!
7) Oltre alla serie di Shurato *sono usciti alcuni OAV per il mercato delle videocassette. Chissà, forse un giorno arriveranno anche da noi.*
8) Andrea non disegna proprio in stile manga... e poi ***Kappa*** *è dedicata esclusivamente agli autori nipponici!*
9) Carissima amica, l'abbiamo detto e ridetto un'infinità di volte: ***DOVE ESISTONO PAGINE A COLORI NOI LE PUBBLICHIAMO****! Se ne pubblichiamo solo raramente è colpa degli autori giapponesi che ne realizzano poche! Sembra che solo Fujishima abbia affinità con il colore!*
10) La versione giapponese di ***Street Fighter II*** *è in bianco*

*e nero. La versione giapponese di **Street Fighter II**, creata per l'esportazione, è a colori. L'unica versione che ci hanno concesso di pubblicare è quella a colori. Entrambe le versioni sono ORIGINALI e le censure della versione a colori sono state volute dallo stesso autore. Nella prossima pagina, comunque, Andrea potrà darti maggiori dettagli in merito. Spero di essere stata abbastanza esauriente e di aver contribuito a dissipare i tuoi dubbi. Ciao! **Barbara***
***P.S.** Pur non essendo Nostradamus, né Padre Indovino, vedo nella mia sfera di cristallo un futuro davvero roseo per le produzioni giapponesi... Cosa? E' solo immaginazione?!*

K40-B
Colgo l'occasione fornita da Massimiliano De Giovanni nella rubrica *Graffi & Graffiti* (**K-37**) per proporvi le mie impressioni sul panorama dell'animazione giapponese. Condivido solo in parte le tue opinioni sulla mancanza d'inventiva e fantasia degli autori nipponici negli ultimi anni: non dimentichiamo che già in passato abbiamo assistito a periodi di riflessione e immobilità creativa. Bisogna considerare che i grandi registi come Miyazaki o Takahata, lavorando ormai esclusivamente per il grande schermo, hanno tempi di produzione estremamente lunghi: le loro opere sono sempre originali, ben costruite e minuziosamente delineate. Molti degli autori più commerciali (nel senso buono) come la Takahashi, poi, hanno intrapreso un lungo cammino: i loro personaggi esplorano e ironizzano sulle varie sfaccettature della cultura nipponica, ora in modo demenziale, ora romantico, ora drammatico. [...] Innegabilmente le produzioni valide negli ultimi anni sono diminuite rispetto al passato. Il mondo degli anime e dei manga sta per arrivare a un punto di svolta, a una sorta di involuzione: la multimedialità. Autori come Katsuhiro Otomo, Akira Toriyama, Buichi Terasawa, Kia Asamiya o il grande Masamune Shirow sono sempre più proiettati verso il futuro. Un giorno non lontano, i personaggi interagiranno realmente con l'utente finale, e le tecniche di animazione e colorazione computerizzate prenderanno lentamente ma inesorabilmente il sopravvento su quelle tradizionali. [...] Questo processo richiede tempo per essere realizzato, sia da parte degli autori, sia da parte delle case di produzione, che dovranno investire capitali in nuove tecnologie in perenne evoluzione. Non ci resta che aspettare i risultati di questo lavoro. Scommettiamo che nei numeri di **Kappa Magazine** datati 1997 sarà allegato il CD-ROM della nuova opera multimediale di Masamune Shirow? **Diego Bertolino**, Torino

K40-C
Caro Massimiliano, tu affermi che il mondo dei manga sta vivendo un periodo dominato dalla carenza di originalità, mentre le ultime produzioni americane hanno dato prova di una crescita artistica a dir poco sbalorditiva. Ebbene, io non sono d'accordo. Non del tutto, per lo meno.
L'originalità ha la sua importanza, ma da sola non basta. [...] Tralasciando i *Simpson* (il solo che ho gradito), voglio soffermarmi su una serie veramente idolatrata negli USA: *Beavis & Butt-Head.* Ho cominciato a guardarlo tempo fa su MTV Europa e sono rimasto scioccato: il disegno è orrendo e sembra realizzato da un bambino delle elementari. Un duro colpo per chi, come me, è abituato allo stile dolce di Fujishima e alle retinature di Araki. [...] Le storie sono talmente fuori di testa da risultare quasi irritanti: non riesco proprio a capire come abbia fatto una schifezza simile ad avere tanto successo! L'unico pregio che hanno queste serie è di mostrare gli USA per quello che realmente sono: un paese dove ormai la criminalità minorile è all'ordine del giorno. Stesso discorso per *Ren & Stimpy Show.* [...] Il tuo allarmismo è ingiustificato, almeno fino a quando gli americani non riusciranno a unire l'originalità a una tecnica più soddisfacente. **Roberto Foieni**, Bareggio (MI)

Le mie perplessità hanno contribuito ad animare le pagine di Punto a Kappa, *e di questo sono contento. Ho scelto di pubblicare le lettere di Diego e Roberto per due ragioni: sono su posizioni abbastanza divergenti, anche se accomunate da un certo scetticismo, e hanno in parte travisato il nocciolo della questione. Non credo affatto che si possano mettere sullo stesso piano i fumetti e i cartoni animati, in quanto rappresentano* media *molto diversi per natura e diffusione. Nel mio intervento doveva essere ben chiara la premessa: se il mondo dei manga è in evoluzione, quello degli anime è piuttosto in una fase involutiva. Sono perfettamente d'accordo con Diego quando mi parla di maggiore interazione tra uomo e computer, ma per ora i primi segnali in merito a questa innovazione ci arrivano dai manga. Masamune Shirow, Monkey Punch, Buichi Terasawa e tutti gli altri artisti che hanno scoperto i prodigi del Photoshop (programma del Macintosh utilizzato per la colorazione e il fotoritocco) sono prima di tutto fumettisti. Una domanda, però, mi viene naturale. Credi davvero che i computer possano essere il solo strumento per la rinascita dell'animazione (o per la nascita di una 'nuova' animazione)? La Disney utilizza da anni tecnologie avveniristiche per la produzione di film animati, eppure... Passando a Roberto, accanito difensore degli anime, vorrei solo permettermi qualche ulteriore perplessità. Riconosco che il soggetto e la sceneggiatura sono per me più importanti della confezione che viene data a un cartone animato, e quindi il mio discorso sarà un po' partigiano. Troppe brutte storie vengono graziate da character designer eccellenti (Shingo Araki, Aruhiko Mikimoto, Kenichi Sonoda, Toshihiro Hirano...), così come tante brutte canzoni hanno successo per merito della popolarità di un cantante. Uno dei più brutti film che ho mai visto è forse* Il vento dell'amnesia, *nonostante sia discretamente animato e ben disegnato. Certi passaggi di sceneggiatura inconcludenti, i tempi così rarefatti, le contraddizioni che traspaiono nell'insieme lo rendono davvero difficile da digerire. Un giudizio personale, per carità, che può farti però capire a cosa voglio arrivare. I disegni dovrebbero essere sempre funzionali a una storia, e il loro essere grotteschi non deve essere interpretato come una mancanza di stile. Torno tra i manga per un nuovo esempio. Pensa a Go Nagai e al suo tratto graffiante, cupo, tanto originale e deciso da rendere le deformazioni un suo punto di forza. In pochi amano il suo tratto? Eppure* Devilman *è una storia straordinaria, perfetta per lo stile di Nagai: se fosse finita nelle mani di autori dal segno più 'fighetto' ne avrebbe risentito incredibilmente. Masakazu Katsura, Akira Toriyama, Kosuke Fujishima (solo per citarne alcuni dei più famosi e amati) avrebbero probabilmente offerto una prova alquanto deludente delle proprie capacità. Una saga come quella dei* Mazinger, *al contrario, non rende giustizia alle tetre atmosfere nagaiane, e la trovo troppo frivola per un autore come lui. Ben venga quindi la caratterizzazione grottesca di* Beavis & Butt-Head *se serve a svelarci quanto grottesca sia la società americana. Lo stile ricorda quello di un bambino delle elementari? Meglio, sarà la voce dell'innocenza a denunciare gli usi e gli abusi del nostro secolo. Nella tua lettera, infine, non mi segnali neppure un titolo animato giapponese degno di nota. Lo aspetto, così come aspetto una piccola analisi critica che giustifichi le ragioni della tua scelta. La nostra chiacchierata è appena iniziata: chi vuole unirsi per il prossimo match non deve fare altro che scriverci.*

Massimiliano De Giovanni

K40-D

Kappa boys, non mi perderò in complimenti perché dopo tutte le buone intenzioni, le petizioni anti-censura eccetera eccetera, ci siete caduti pure voi. Ho comprato i due volumi di **Storie di Kappa** contenenti **Street Fighter** e ne sono rimasto molto deluso. Questi i motivi:

1) Ci avete dato da intendere che i colori erano Made in Japan e non era vero.

2) La versione da voi edita è quella americana, e non quella giapponese. Lo so perché ho i due volumetti originali e le differenze si vedono benissimo.

3) A parte il fatto che avete chiamato i protagonisti con i nomi americani (Balrog-Vega, Bison-Balrog, Vega-Bison), le censure sono evidenti. Il culetto di Chun Li è completamente nero e non si vede nulla; quando Sagat viene colpito perde un fottio di sangue, mentre nella vostra versione è stato sostituito da una misera striscia di colore; Chun Li viene ferita da Vega-Balrog e la parte del vestito che le si strappa è all'altezza del seno, e non sopra, dove lo squarcio è sostituito con tre miseri strappetti.

4) L'apice si ha però quando il *penciler* (e sono stato buono, perché avrei potuto chiamarlo *stronzo* senza paura di essere smentito) modifica il solito braccio piegato con un bel braccio teso. Tutto questo è condito da un'impaginazione che senza ribaltare le tavole ha stravolto tutti i fumetti.

5) Voi, che almeno a parole avete sempre lottato per una giusta causa come l'anticensura, siete caduti in basso. Non vi ha fatto almeno un po' schifo dover dare in pasto ai lettori un appiccicotto simile, voi che ci avete rimproverato perché la Kappa Petizione, pur raggiungendo più di settemila firme non è riuscita nel suo intento?

6) Se **Appleseed** si meritava di essere ripubblicato perché a parer vostro esistevano delle censure nella precedente versione, non capisco che cosa abbia di meno **Street Fighter** per meritarsi un trattamento simile. Personalmente non mi piace Otomo, seguo a malapena Shirow, ma tutto questo non mi impedirebbe di arrabbiarmi se scoprissi che il loro lavoro fosse manipolato, quindi non facciamo che solo perché pensate che **Street Fighter** sia per un target minore possa venir sacrificato alla faccia di chi si fida di voi. Io ci sono rimasto molto male, e se avete trovato abbastanza dura questa mia, sappiate che mi sono controllato (a malapena). **Massimilano Corsini**, Pistoia

Io invece non mi controllerò per nulla, caro Massimiliano, e quando ho letto la tua lettera non l'ho strappata solo perché ho deciso che meritavi una lezione. Partiamo dall'inizio? Ho numerato le tue proteste per poterle ribattere una a una, e voglio sentire il rumore delle tue ossa incrinarsi su questo ring epistolare.

***1)** Quando mai abbiamo detto un'idiozia del genere? Dove? Su quale rivista? A quale conferenza? Mai! La ditta che ha colorato **Street Fighter** si chiama Koto Color (come riportato nei credits di **Storie di Kappa**), e se questo ha fuorviato te, proprio non so che farci.*

***2)** Applaudo alla tua 'scaltrezza' nell'aver 'scoperto' che la nostra versione deriva da quella americana: probabilmente non ti sarai accorto che era dichiarato nei soliti credits iniziali... Oltre al fatto che lo abbiamo ripetuto in decine di rubriche della posta, in ogni albo!*

***3)** I protagonisti hanno i nomi 'americani' (così come il film con Van Damme e alcune versioni del videogioco) per un'imposizione della stessa Capcom (la ditta che detiene internazionalmente il copyright di **Street Fighter**), così come le 'censure' da te citate, la colorazione, e l'impaginazione delle vignette senza ribaltamento. In breve, la Capcom ha imposto alla Tokuma di vendere all'occidente unicamente la versione statunitense di questo fumetto: se volevamo **Street Fighter**, dovevamo prenderlo così o lasciarlo perdere. Tu cosa avresti preferito?*

***4)** A parte il fatto che il penciler è il vero disegnatore di un fumetto (quello che realizza le cosiddette matite), Masaomi Kanzaki sarà molto felice di essere considerato da te uno stronzo, dato che le modifiche sono avvenute sotto la sua diretta supervisione.*

***5)** Premesso che **Street Fighter** non è un 'appiccicotto' (e il termine da te usato è particolarmente antipatico, rapportato a tutto il lavoro che abbiamo dovuto fare per pubblicarlo), la Kappa Petizione non ha avuto successo proprio perché settemila firme sono una quantità infima di partecipazioni. E mi sembra assurdo che tu non abbia capito una cosa di questo tipo. Anzi, visto il tono della tua lettera, non mi sembra assurdo per niente.*

***6)** Abbiamo ripubblicato **Appleseed** perché lo volevamo in edizione completa. La pecca dell'edizione precedente riguardava solo l'eccessiva semplificazione dei testi e, ovviamente, il fatto che fosse rimasta a metà. Secondo me dovresti andare a leggere sul vocabolario qual è il vero significato di censura. Credo che ci si nevrotizzi tanto su questa parola quando non ce n'è bisogno, mentre quando c'è da partecipare a una Kappa Petizione salta sempre fuori la pigrizia. Come mai?*

Quindi, renditi conto che la tua lettera non è affatto 'dura' come dici tu, ma dimostra solo la tua ignoranza in campo editoriale. E ora, ti prego, non prendere la parola 'ignoranza' come offesa: significa semplicemente che ignori tutto ciò che avviene dietro le quinte del mondo del fumetto, un ambiente molto più complicato di quanto tu possa mai immaginare.

*E' molto facile dire «Scemi! Perché non avete pubblicato la versione giapponese?». Be', sappi che siamo stati addosso alla versione giapponese di **Street Fighter** dal novembre del 1993, quando tu nemmeno sapevi che esistesse. E per tutto questo tempo abbiamo discusso con Tokuma e Capcom le modalità di pubblicazione, ostacolati da mille nevrosi, richieste particolari, cambiamenti di programma e ritrattazioni. Ma il massimo che si è potuto fare è stato questo. Non è brutto: ci sono solo alcuni particolari che non rispecchiano l'originale. Ripeto: o lo leggevate così, o non lo leggevate!*

Nessun'altra casa editrice italiana avrebbe potuto pubblicarlo se non in questo modo! Il meglio che potevate avere, lo avete avuto. Convincetevene perché è così. E ora passiamo al motivo che mi ha fatto tanto incavolare. In un periodo in cui stiamo constatando il distacco dei lettori dal fumetto (leggi l'editoriale di **Kappa** di questo mese), mi arriva una lettera come la tua che parla di programmi editoriali, versioni ribaltate, copyright e menate varie... Tutta roba a cui voi lettori non dovreste prestare attenzione. Le critiche sono sempre ben accette, ma prima assicuratevi di avere in mano dati di fatto su cui basarvi. In quel caso potremmo interagire veramente per migliorare le testate!

Andrea Baricordi

2 LA SAGA DELLA SCUOLA GUIDA

PARTE 2

FOMP
OH... UFF!
SUSH
GLU
GLU
GH
HM
AHHHH!
TUMP
BÈ?!
COSA TI È SUCCESSO, ASSEMBLER?
EH EH!

TI TROVI DI FRONTE AL GENIO CHE HA SUPERATO IL QUARTO LIVELLO A SCUOLA GUIDA!
VITTORIA
E ALLORA?
COME TI HO GIÀ DETTO MOLTE VOLTE, LE ASSURDE ATTIVITÀ DEGLI ESSERI UMANI NON STIMOLANO IL MIO INTERESSE...
MA BENE! BELLA AMICA CHE SEI!
POTRESTI ALMENO FARMI I COMPLIMENTI, COMPILER!
GLI ESSERI...
...UMANI...
GIÀ... ORA SONO ANCH'IO UN ESSERE UMANO...

ASSEMBLER!
SÌ?

OH, MEGUMI!
HAI FATTO RICHIESTA D'AMMISSIONE ALL'ESAME DI GUIDA?

SÌ... FRA UNA SETTIMANA TOCCA A ME!
MOLTO BENE!

RICORDATI CHE ABBIAMO UNA **SFIDA**, NOI DUE!

COSA?! MA GLI ALTRI... NON CI SARÀ ALTRA GENTE CHE DOVRÀ SOSTENERE L'ESAME?

NON CI SARÀ NESSUN ALTRO!

QUEL GIORNO SAREMO **SOLTANTO NOI DUE** ALL'ESAME DI GUIDA!

LA VINCHRICE AVRÀ LA PATENTE, MENTRE L'ALTRA DOVRÀ CONTINUARE A **UMILIARSI** CON LA PRATICA!

HAH!

AH AH AH AH VIRGOLA **AH!**

UGH...

CHE TI PRENDE, ASSEMBLER?! LA SETTIMANA PROSSIMA DOVRAI AFFRONTARE LA PROVA FINALE, NON È COSÌ? PERCHÈ TE NE VAI A ZONZO IN UN POSTO DEL GENERE?!

SIGNOR SASAKI!

TI SOTTO-
PORRÒ A
UN ALLENAMENTO SPECIALE!

CO... COME?

VIENI!
TAP
EHI! U-UN MOMENTO!

BIP
B2
B3

SE NON SEI SICURA DI TE STESSA, NON RIUSCIRAI MAI A SUPERARE L'ESAME FINALE... E LA RESPONSABILITÀ SAREBBE TUTTA MIA E DEI MIEI METODI D'INSEGNAMENTO!
MA NO... ECCO...

BIP

KLUNK
SIAMO ARRIVATI!
OOOOH!

SANTO CIELO! E' PIU' GRANDE DI UN AEROPORTO!
TI PRESENTO LA TANA DELLE TIGRI, IL PIU' SPIETATO PERCORSO D'ALLENAMENTO DELLA NOSTRA SCUOLA! SIAMO COSTRETTI A TENERLO SEGRETO PERCHE' E' ILLEGALE... E NE POSSEDIAMO ALTRI TRENTACINQUE!
E' LA SCUOLA GUIDA CON LA PIU' COMPLETA SIMULAZIONE DI UNA CITTA'! IN QUESTO POSTO SONO PROGRAMMATI TUTTI I POSSIBILI CASI CHE POTREBBERO VERIFICARSI NELLA REALTA'!
TUTTE LE ALTRE AUTO SONO CONTROLLATE DAL COMPUTER, E I PUPAZZI CHE VEDI LAGGIU' RAPPRESENTANO I PEDONI... NATURALMENTE SI MUOVONO!
UH... SI'!
SIA BEN CHIARO! PER UNA SETTIMANA A PARTIRE DA OGGI DOVRAI SOTTOPORTI ALL'ALLENAMENTO SPECIALE OGNI GIORNO! HAI CAPITO?!

UNA SETTIMANA DOPO...

È TARDI!

PERCHÈ QUELLA ASSEMBLER NON ARRIVA ANCORA?!

ISTRUTTORE! INIZIAMO **SENZA DI LORO!**

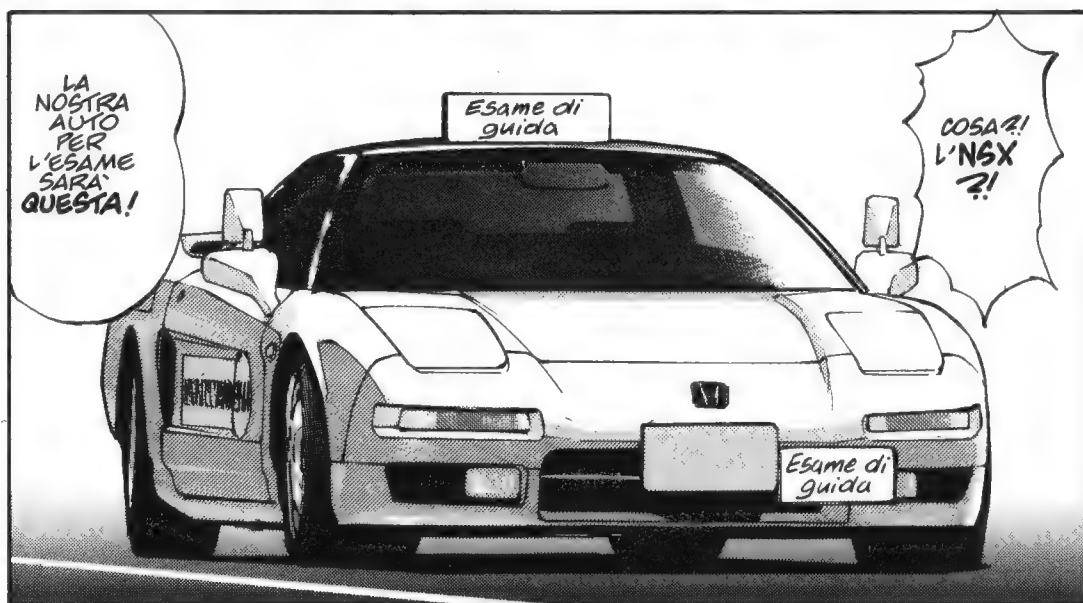
COME DESIDERA...

ASPETTATE UN MOMENTO!

TAK

SCUSATECI PER AVERVI FATTO ASPETTARE... ORA SIAMO PRONTI PER L'ESAME FINALE!

DAN

ASSEMBLER È RIDOTTA IN UNO STATO PIETOSO... NON SARÀ MICA...

UGH!
AVANTI, INIZIAMO! MONTA IMMEDIATAMENTE IN MACCHINA!

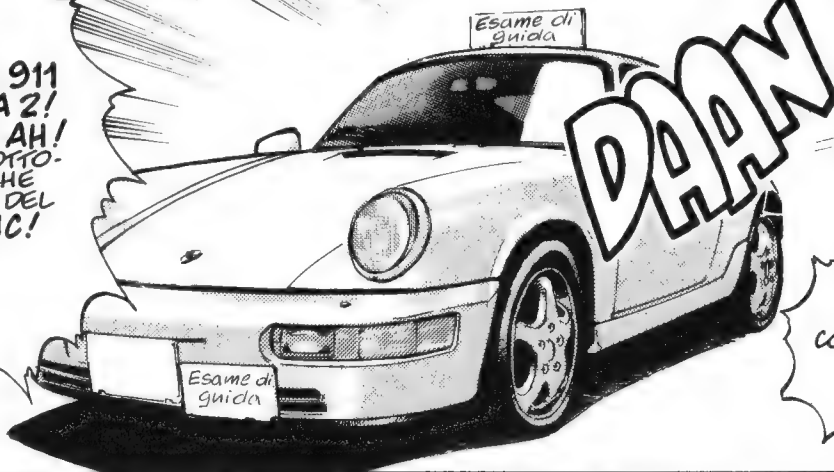
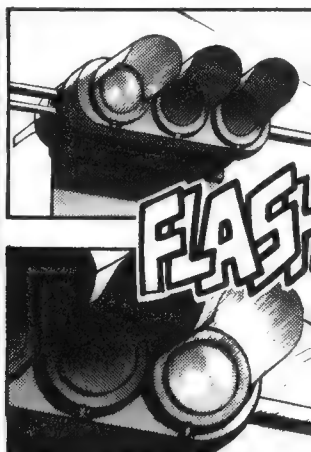
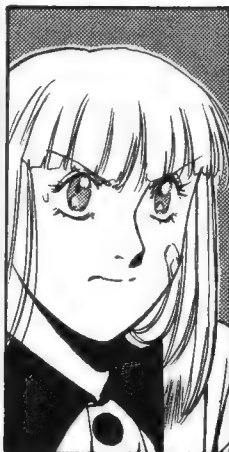
COSA?! L'NSX ?!
LA NOSTRA AUTO PER L'ESAME SARÀ QUESTA!
Esame di guida
Esame di guida

GUARDA LA MIA AUTO, ASSEMBLER!
SANTO CIELO... LA VERGOGNA DELLA HONDA!

...IN SEGUITO, FERMANDOVI A OGNI AREA DI SERVIZIO O DI PARCHEGGIO, FARETE APPORRE I RELATIVI TIMBRI SULLA VOSTRA CARTA... POI TORNERETE INDIETRO UNA VOLTA ARRIVATI ALL'AREA DI PARCHEGGIO DI SHINRIN-KOEN...

DOVRETE ASSOLUTAMENTE RISPETTARE I LIMITI DI VELOCITA' E IL REGOLAMENTO STRADALE! A OGNI VIOLAZIONE DI QUESTE REGOLE, VI VERRANNO SOTTRATTI DEI PUNTI!

UN ESAME DI GUIDA IN AUTOSTRADA?!

HAI SENTITO? DOVRAI GUIDARE IN AUTOSTRADA! QUESTA SCUOLA GUIDA VUOLE ACCERTARSI CHE I SUOI STUDENTI SIANO PRONTI IN OGNI SITUAZIONE!

MUNICIPIO DEL DISTRETTO DI NERIMA
WRRROOOMM
WRRROM
FLASH
SKREE
AH!
SKREEK
Esame di guida
Esame di guida
Esame di guida
SKREEK
ACCIDENTI! SONO GIÀ RIMASTA INDIETRO!
AH AH AH AH AH AH!
VINCERE SARÀ UNO SCHERZO!

ASPETTA! IL LIMITE DI VELOCITA' DA QUESTE PARTI E' DEI 50 ALL'ORA! SE LO SUPERI...
...PERDI DEI PUNTI!
GIA'...E' VERO!
WAP
NON APPENA ENTREREMO IN AUTOSTRADA, IL DISTACCO CHE TI HO INFLITTO AUMENTERA' ANCORA DI PIU', GALLINA!
WRROMMMM
NON C'E' BISOGNO DI AVERE FRETTA... POTRAI RAGGIUNGERLA AL CASELLO... OPPURE A UN'AREA DI SERVIZIO...
C-CERTO!

FORSE POSSO FARCELA AL PROSSIMO SCATTO...
GRAZIE!

NON PUOI COMPETERE CON LA MIA PORSCHE IN **RIPRESA**!

AH!

UGH!
WROOMM

WROOMMM
MIO DIO... NON POTRÒ **MAI** RAGGIUNGERLA!

RICORDATI CHE TU HAI SOLO IL CAMBIO AUTOMATICO... LA SFIDA È APPENA INIZIATA, COMUNQUE... NESSUNO PUÒ PREVEDERE COME FINIRÀ...
SÌ!

WR

QUELLA SVAMPITA MI STA ALLE COSTOLE...

MA... QUELLI... SONO...
AH AH AH! ADDIO, SFOGLIATINA!

NON LE PERMETTERÒ DI SFRUTTARMI COME APRIPISTA!

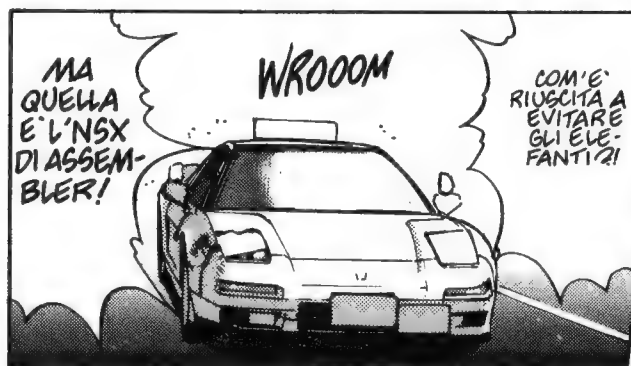
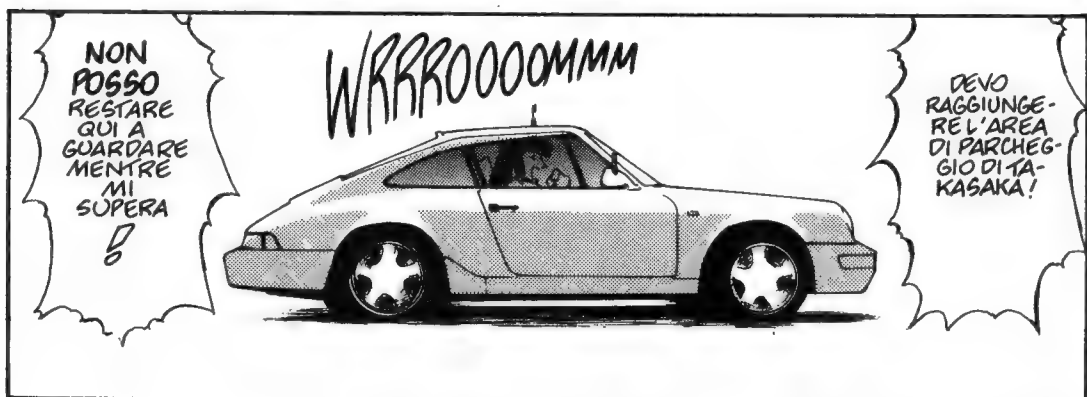
TUMP
TUMP

COM'E' POSSIBILE?! E' PAZZESCO! NON CI POSSO CREDERE!
VANNO IN SENSO CONTRARIO SU UN'AUTOSTRADA!
THUMP
THUMP
THUMP
THUMP
THUMP
THUMP
THUMP
THUMP
THUMP
THUMP
THUMP
MA CHE C'ENTRA?! SONO ELEFANTI! NON VEDI?! FRENA!
NO!

* SPIEDINI FRITTI COMPOSTI DA TRE PATATE CON LA PANCETTA IN MEZZO. SI MANGIANO CONDITI CON LA MAIONESE O CON IL KETCHUP.

E' INAUDITO! MA PERCHE' NON LI ARRESTANO?!
PRIVARE QUALCUNO DEL PIACERE DI GUSTARSI UN JAGABE E' UN CRIMINE DA PUNIRE CON LA GALERA!

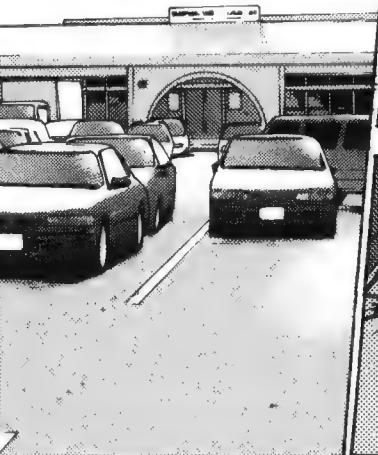
SE LO AVESSI SAPUTO, NON SAREI MAI VENUTA IN AUTOSTRADA! SONO DISGUSTATA!
JAGABE

BAH... CERCHIAMO DI AFFOGARE LO SDEGNO IN QUESTO CONO GELA...
UH?!
WROOOO

MA QUELLA E' L'NSX DI ASSEMBLER!
WROOOM
COM'E' RIUSCITA A EVITARE GLI ELEFANTI?!
VEDO CHE HA SUBITO QUALCHE DANNO, ALMENO!

NON POSSO RESTARE QUI A GUARDARE MENTRE MI SUPERA!
WRRROOOOMMM
DEVO RAGGIUNGERE L'AREA DI PARCHEGGIO DI TAKASAKA!

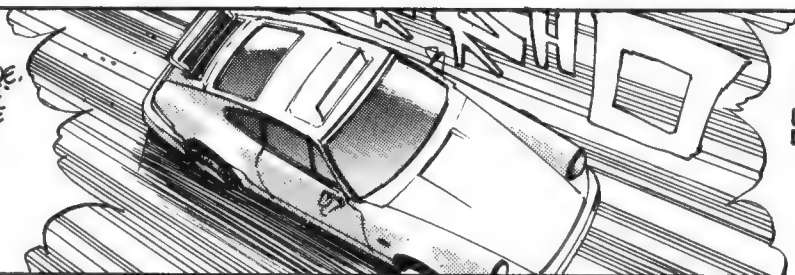
AREA DI PARCHEGGIO DI TAKASAKA-ANDATA

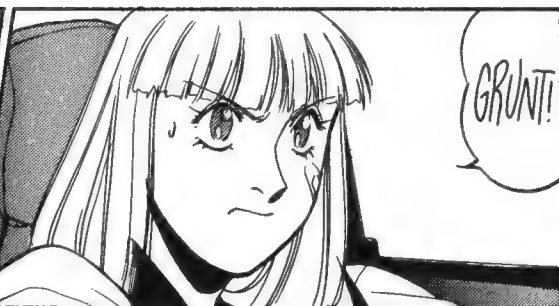
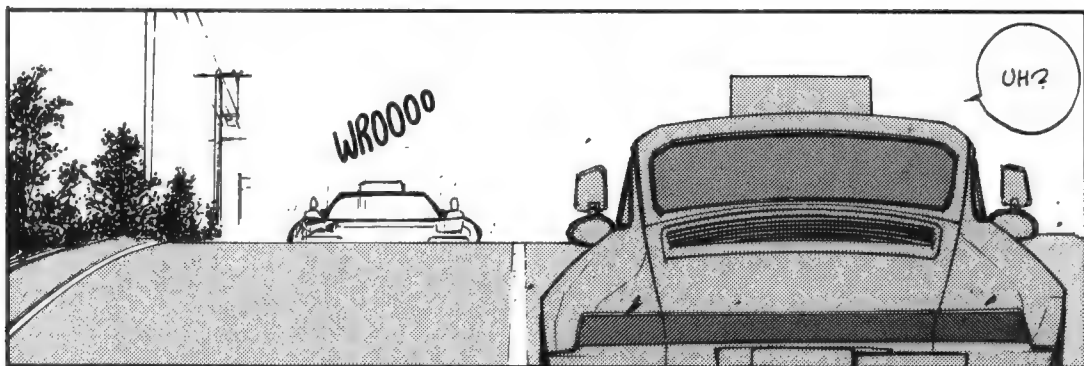
TUMP

MH?

AMERICAN HOT DOG

NEMMENO QUI HANNO GLI JAGABE!

MI VOGLIONO RIDURRE ALLA **FAME**! DOVRÒ ASPETTARE IL **RITORNO**!

DOVREBBERO DARE LA **PENA DI MORTE** A QUESTI **ASSASSINI**!

WROOOO
UH?

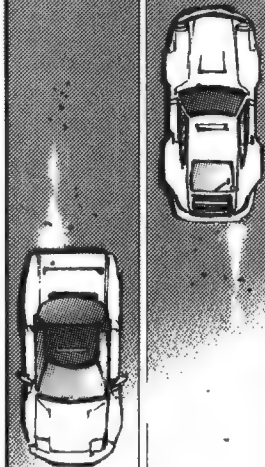
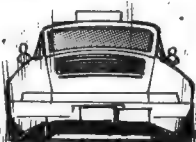
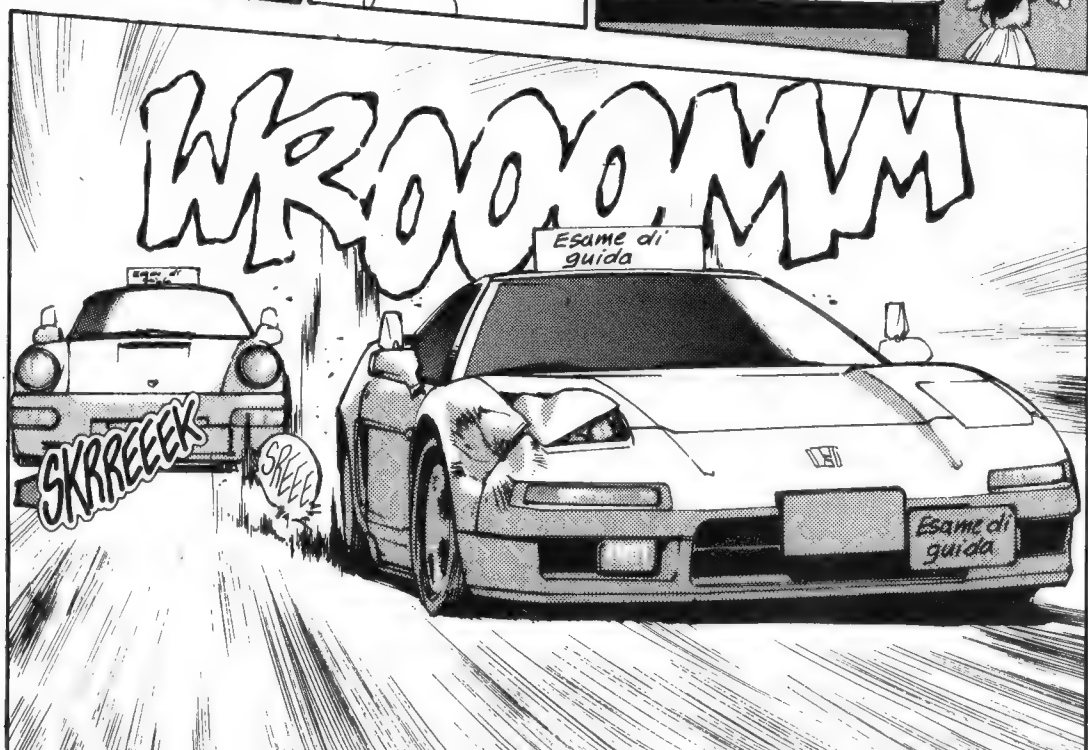
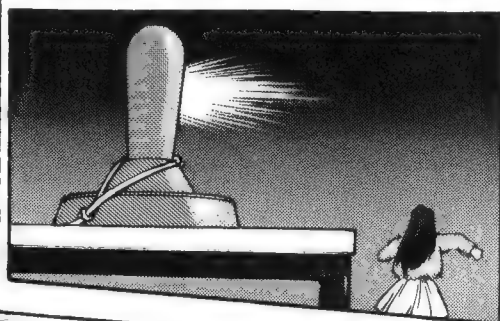
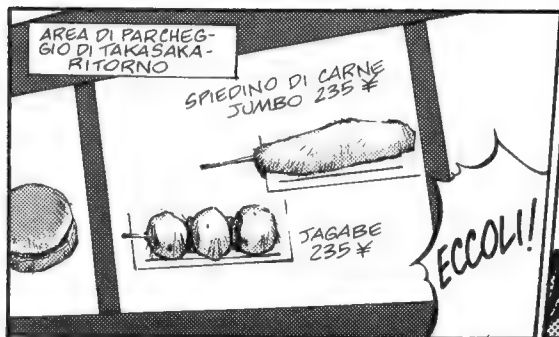
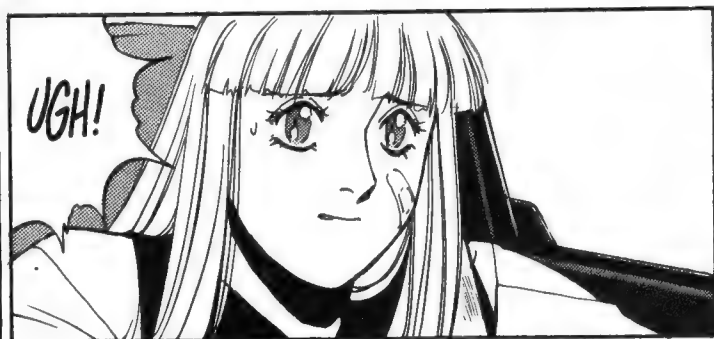
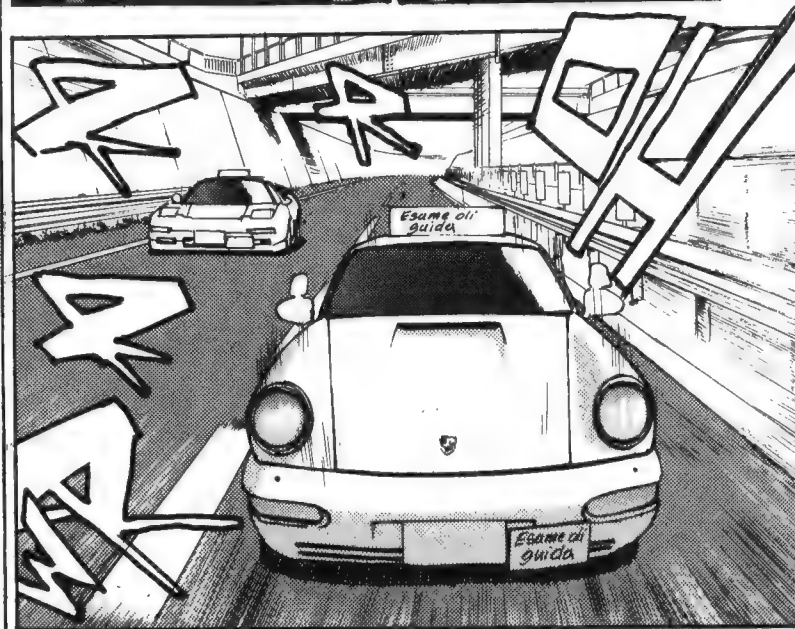
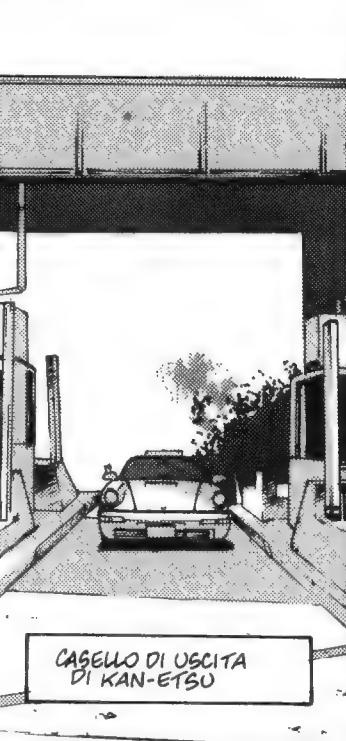
GRUNT!
HEH!

VROM
AH AH AH
AH AH
AH AH AH
RIVIRGOLA
AH!
WRROOMMM

UGH...
PROVI RABBIA, ASSEMBLER?

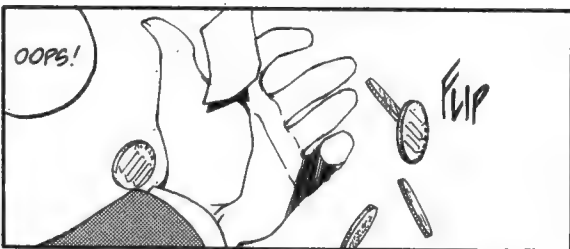
EH?

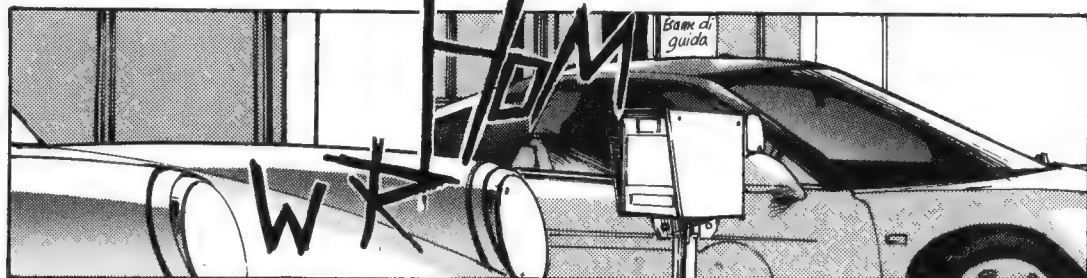
DOVRESTI DIVERTIRTI DI PIÙ IMMERGENDOTI NELLO SPIRITO DELLA COMPETIZIONE...
NON C'È BISOGNO DI PERDERE LA PAZIENZA... NON STAI ASPIRANDO A DIVENTARE UN PILOTA DI FORMULA UNO, VERO?

WROOOMM
Esame di guida
SKRREEEK
SREEE
Esame di guida

APPENA SAREMO SUL RETTILINEO TI FARO' MANGIARE LA POLVERE, SCIOCCA SMORFIOSA!
Esame di guida
Esame di guida
UGH!

CASELLO DI USCITA DI KAN-ETSU

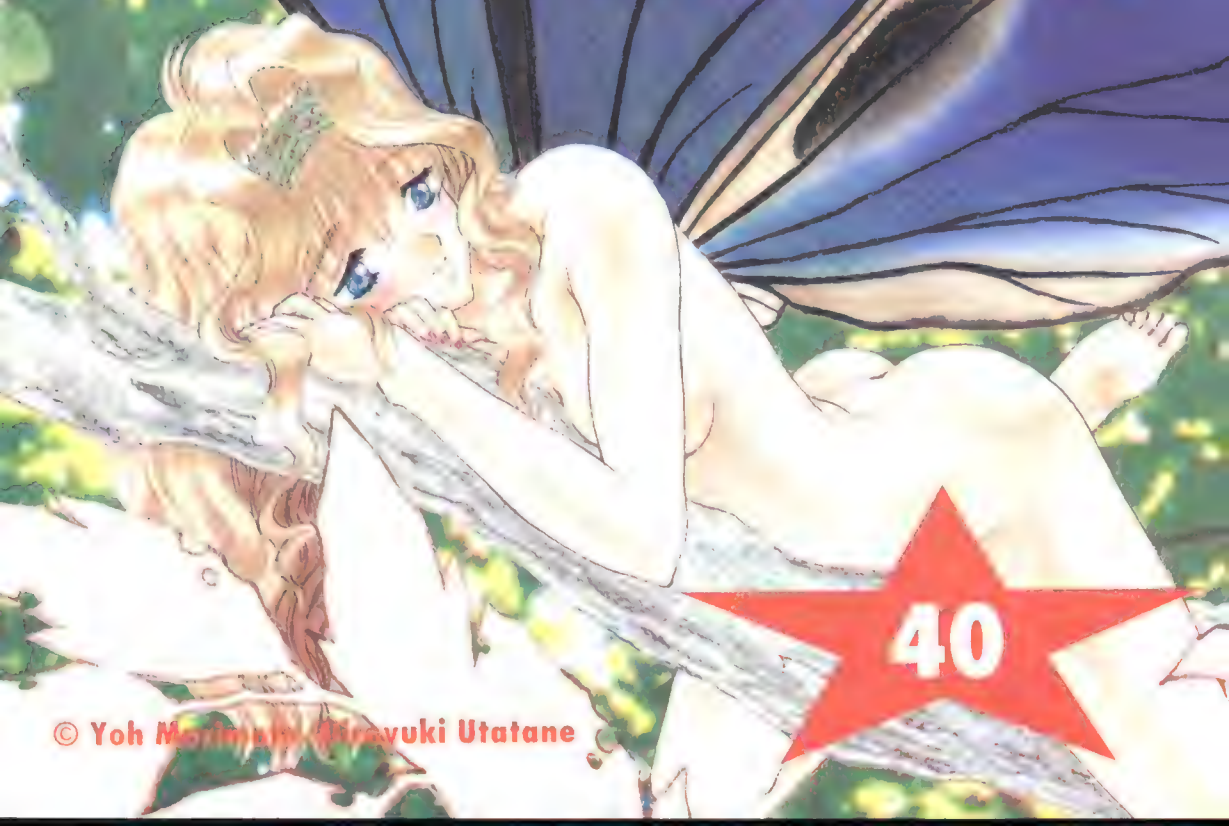
APPENA USCITA DA QUESTO CASELLO IL TRAGUARDO SARÀ VICINISSIMO!

OOPS!
FLIP

CLINK
URGH!

NON FERMARTI A PRENDERE IL RESTO!
CHAK
ECCO... IO...
Esame di guida

NO! ASSEMBLER!
SKREEEK
COME HA FATTO A RIPARTIRE COSÌ IN FRETTA DAL CASELLO?!

HighwayCard
MA CERTO! HA USATO UNA MALEDETTA TESSERA MAGNETICA!
DANNATA! HA USATO UN COLPO SEGRETO!
NON MI BATTERAI!
WRROOMMM
EHI! E IO?!
WRRRROOOM
WRRROOOom
MANCA POCHISSIMO!
WROOMM
HO VINTO!

ASSEMBLER OX-CONTINUA

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE
ANIME
NEL REGNO DELL'EROS
HIROYUKI
UTATANE
REPORTAGE DA TOKYO
TORIYAMA
EXIBITION '95
40
© Yoh Morimura Hiroyuki Utatane

© 1993 Fujishima/Kodansha-TBS-KSS

DISEGNI	○○○○○
STORIA	○○○○
ANIMAZIONI	○○○○○
REGIA	○○○
COLONNA SONORA	○○○○
VERSIONE ITALIANA	○○○○○

In attesa di potervi parlare delle novità che puntualmente vengono presentate alle consuete mostre-mercato autunnali, mi accontento, si fa per dire, di dedicare lo spazio di questo numero a due titoli disponibili già da alcuni mesi in tutti negozi specializzati.

Al primo titolo in questione in qualche modo mi sento particolarmente legata (come già era avvenuto per *Video Girl Ai* della Yamato Video) il mistero è presto chiarito: la serie a fumetti è una delle mie preferite in assoluto! Sto parlando ovviamente di **Oh, Mia Dea!** (M Video nr. 15, 60', L. 39.900). Le animazioni sono veramente ben curate, come d'altra parte il character design talmente simile a quello del fumetto da non far assolutamente rimpiangere il tratto pulito e aggraziato del bravo Fujishima.

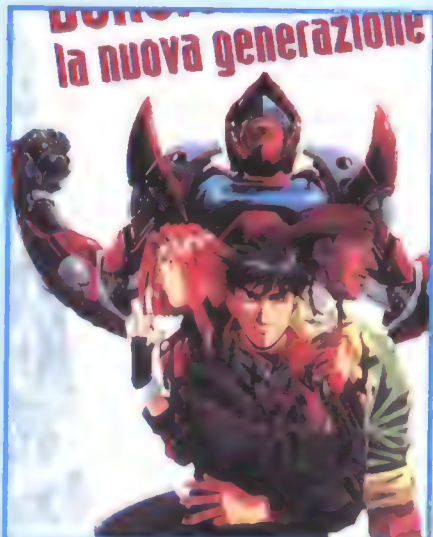
Un elemento innovativo, che ho molto apprezzato, è l'effetto 'sfumato atmosferico' presente soprattutto nel primo episodio: riesce a separare ciò che accade ai personaggi dalla realtà quel tanto che basta per rendere il racconto onirico. Se tutte le trasposizioni animate di fumetti di successo venissero realizzate con la stessa cura, forse la qualità dell'animazione giapponese attuale farebbe un bel salto in avanti! **Da collezionare.**

Il secondo titolo di cui vorrei parlarvi è *Borgman*, un nome che da parecchi anni continua a venir pronunciato legato a nuovi progetti.

La serie TV, creata nel 1988 e mai giunta in Italia, ha visto negli anni successivi l'uscita di diversi OAV dedicati alle vicende dei protagonisti successive alla conclusione della serie; OAV che abbiamo avuto modo di 'gustare' anche noi in Italia grazie alla Yamato Video. **Borgman 2058 - La nuova generazione -** (Yamato Video nr.34, 90', L. 29.900) è l'ultimo prodotto di questa lunga serie. Il character design è affidato a uno dei grandi mostri sacri del campo: Michitaka Kikuchi, che con la sua grande abilità catalizza l'attenzione dello spettatore e lo porta quasi a sorvolare sul fatto che la storia, che si dipana per ben tre episodi, in realtà sia praticamente inesistente, un pretesto per far vedere bei combattimenti in armatura. Sono passati diversi anni dall'ultimo capitolo della serie, e dei personaggi principali che conoscevamo è rimasto solo il biondo Chuck, ora direttore delle operazioni dei Borgman. La nuova squadra, dalla composizione identica alla precedente, è però meno carismatica. **Per chi ama l'azione.**

Alla prossima!

Barbara Rossi

DISEGNI	○○○○○
STORIA	○○
ANIMAZIONI	○○○○
REGIA	○○○
COLONNA SONORA	○○○○
VERSIONE ITALIANA	○○○○

© 1993 Toho Co.LTD/ Taki Corporation INC./Ashi Production

○○○○○ OTTIMO ○○○○ BUONO ○○○ SUFFICIENTE ○○ SCARSO ○ INSUFFICIENTE

Hiroyuki Utatane

a cura di Simona Stanzani

Kappa Magazine *- Come prima cosa vorrei chiederle quando e dove è nato.*

Hiroyuki Utatane - Sono nato il 15 giugno 1966 a Nagaoka, nella prefettura di Niigata.

KM *- Hiroyuki Utatane è un nome piuttosto singolare. E' il suo nome d'arte?*

HU - Sì.

KM *- E perché ha scelto proprio quel nome? Ha un significato particolare?*

HU - All'inizio lo scrivevo con gli ideogrammi corrispondenti a 'uno', 'due' e 'tre' (che in giapponese si possono leggere anche 'uta-ta-ne'), mentre 'quattro' e 'cinque' corrispondono rispettivamente a 'hiro' e 'yuki'. Non è facile indovinare la corretta fonetica, perché i kanji (gli ideogrammi giapponesi) possono avere diverse pronunce a seconda del contesto. In un secondo tempo ho deciso di firmarmi in hiragana (l'alfabeto fonetico) per renderlo comprensibile a tutti. Contrariamente a tanti fumettisti che usano ideogrammi difficili e complicati per il loro nome d'arte, io ho voluto usare quelli più semplici, i primi che i bambini imparano alle elementari. Mi piaceva l'idea di avere un nome di cui tutti potessero leggere il significato, ma di cui nessuno sapesse leggere la pronuncia.

Seraphic Feather © Yoh Morimoto/Hiroyiki Utatane

KM *- Vogliamo svelare allora il suo vero nome?*

HU - Mi chiamo Satoru Oohashi.

KM *- A che età ha deciso di diventare disegnatore di fumetti?*

HU - Mi è sempre piaciuto disegnare, fin da bambino. Quando ero piccolo, a Nagaoka nevicava

Seraphic Feather © Yoh Morimoto/Hiroyiki Utatane

[illegible] e [illegible] di *Kappa Magazine.*

spessissimo e non c'era molto da fare, se non andare a sciare: tornavo a casa, mi sedevo al kotatsu (tavolo riscaldato sotto da una stufa: ci si siede infilando le mani e i piedi sotto la tovaglia per tenerli al caldo), leggevo fumetti e disegnavo, disegnavo e disegnavo. Ma dicevo sempre ai miei genitori che non sarei voluto diventare un fumettista, perché pensavo che sarebbe stata dura fare carriera. Poi, a vent'anni, ho partecipato a un concorso spedendo una storia appena inchiostrata, senza retini o chiaroscuri, e sono stato ammesso in finale. E' stato proprio in quel momento che mi sono reso conto di avere qualche possibilità: l'anno seguente ho spedito un lavoro rifinito e ho vinto. Ecco narrato il mio esordio.

KM - *Si è ispirato a qualche autore o ritiene di avere uno stile nuovo?*

HU - Direi che in passato sono stato influenzato da cinque o sei autori. Alle elementari ero un patito di Shinji Mizushima (*Pat la ragazza del baseball, Dokaben*) e Reiji Matsumoto (*Captain Harlock, Galaxy Express 999*), mentre alle medie ero più interessato agli animatori come Yoshikazu Yasuhiko (***Gundam***, *Crusher Joe, Arion*). Forse è stato proprio **Gundam** a influenzarmi maggiormente. Una volta alle superiori mi sono appassionato ai serial di Mutsumi Inomata (*Leda*) e a quelli di Akira Kagami.

KM - *Legge ancora fumetti?*

HU - Sì, sono ancora oggi un grande appassionato.

KM - *Secondo i suoi gusti personali, qual è il fumetto più interessante tra quelli pubblicati attual-*

HU - A dire la verità devo ancora capacitarmi di tutto questo! Se devo dare una risposta a caldo posso dire che ne sono molto contento, non ho parole...

***KM** - Avrebbe mai pensato di diventare famoso anche all'estero?*

HU - A essere sinceri non ci ho mai pensato. I fumetti giapponesi hanno iniziato a essere pubblicati all'estero solo negli ultimi tempi: una simile possibilità sarebbe stata per noi impensabile fino a qualche anno fa. So che negli USA gli anime sono ancor più popolari dei manga, ed ero al corrente della massiccia esportazione dei nostri cartoni animati. Non avrei mai immaginato che il Giappone esportasse in larga scala anche i fumetti, e comunque non avrei mai pensato a un paese lontano come l'Italia!

***KM** - Ci parli della mente in Giappone?*

HU - Be', i miei gusti cambiano di continuo... direi che ultimamente il fumetto che ritengo più 'caldo' sia *Tetsunabe no Jan*, pubblicato su "Champion Magazine". Sempre sulla stessa rivista è pubblicato anche *Shakariki*, un bel fumetto sul ciclismo da competizione.

***KM** - In Italia sono stati pubblicati **Seraphic Feather** e **5-4-3-2-1 Countdown**, e il suo nome è diventato in breve tempo molto popolare tra i lettori di manga. Cosa ne pensa di questo fenomeno?*

*Qui a destra l'immagine della copertina del volume di **5-4-3-2-1 Countdown**. Più in alto, la copertina del compact disc di Erotic Excentric. Nella pagina a sinistra la copertina di Temptation, il volume che raccoglie le sue migliori illustrazioni. © Hiroyuki Utatane*

sua idea sull'Italia.

HU - Sfortunatamente non so molto dei paesi stranieri, ma sono appassionato di archeologia e di architettura. Mi interesso soprattutto dell'epoca dell'Impero Romano. Purtroppo non sono mai uscito dal Giappone... A dire il vero, non ho mai preso neppure l'aereo!

***KM** - Quali altre opere ha realizzato in Giappone?*

HU - Alla fine di giugno, "Media Works" riprenderà la pubblicazione di *Lythtis*, una serie fantasy che iniziai quattro anni fa, e che venne interrotta per cambiamenti di gestione della casa editrice.

***KM** - Può parlarci del suo passaggio dalla Fujimi alla Kodansha?*

HU - Sono stato contattato dal signor Takemoto, della redazione di "Afternoon": aveva visto i miei lavori e ha pensato di offrirmi una collaborazione. Naturalmente ho accettato.

***KM** - Pur essendo un manga di fantascienza, **Seraphic Feather** contiene una buona dose di erotismo, che non si esprime in scene di sesso vero e proprio, ma negli atteggiamenti delle protagoniste, nel loro modo di vestire e nei loro corpi. Può descriverci la sua personale concezione dell'erotismo?*

HU - Penso che il fascino dell'erotismo sia nel lasciare intravvedere, e non nello scoprire completamente. Mi diverto a mostrare il minimo indispensabile per stuzzicare la curiosità e l'immaginazione dei miei lettori. A volte, però, mi viene da calcare la mano. Pensate che qualche tempo fa mi è stata offerta la possibilità di lavorare a una sceneggiatura di *Mœbius* per il mercato europeo: purtroppo la storia non è mai stata pubblicata perché l'editore francese l'ha ritenuta troppo spinta. Sono cose che succedono...

***KM** - Come viene considerato in Giappone il fumetto erotico?*

HU - Nonostante sia molto popolare, l'opinione generale è piuttosto negativa. Le stesse case editrici sono quasi imbarazzate a pubblicare titoli erotici, e se lo fanno è solo per la grande domanda di pubblico. In generale, il fumetto erotico è considerato immorale.

***KM** - Per alcuni versi è lo stesso anche in Italia. Secondo lei, qual è la distinzione tra erotismo e pornografia?*

HU - Come ho detto prima, per me l'erotismo è un gioco che si basa sul vedere e non vedere, mentre la pornografia è sesso esplicito. Trovo che l'erotismo sia un concetto più psicologico, mentre la pornografia è legata a uno stato decisamente più fisico. Quest'ultima non lascia spazio all'immaginazione, mentre il primo la stimola.

KM** - Dopo **Seraphic

© Hiroyuki Utatane

Feather, tornerà a realizzare fumetti erotici veri e propri?

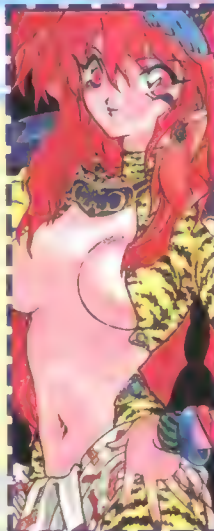
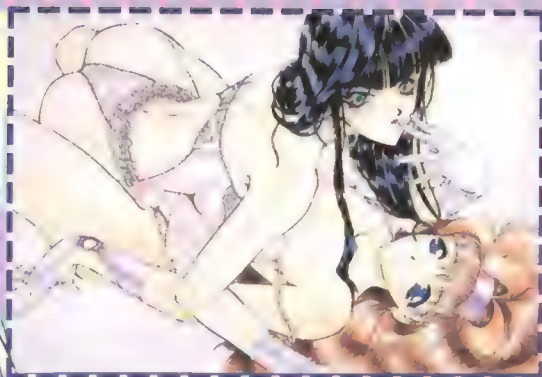
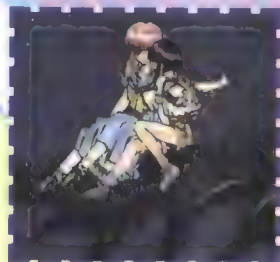
HU - A essere sincero non ho mai smesso: durante il mio tempo libero disegno episodi autoconclusivi per le riviste di qualche casa editrice indipendente. Sono comunque molto occupato con la serie di Kodansha: aspettatevi grandi sorprese soprattutto per quanto concerne la storia. Yo Morimoto, lo sceneggiatore dei primi volumi, è stato sostituito, e la storia prenderà presto una piega ancor più emozionante e avvincente.

KM *- Sarà realizzata la versione animata di* ***Seraphic Feather*** *o di qualche altra sua opera?*

HU - Per **Seraphic Feather** non c'è ancora nulla di definito, ma la trasposizione animata di **5-4-3-2-1 Countdown** è uscita in giugno.

KM *- E' tempo di salutarci. Vuole lasciare un messaggio ai suoi fan italiani?*

HU - Vi ringrazio moltissimo per l'amore che dimostrate nei miei confronti: continuerò a lavorare con sempre maggiore impegno per tutti voi!

Idol Tenshi Yokosoko Yoko © Big West

In questa pagina, alcuni dei protagonisti di ***Seraphic Feather*** *attualmente pubblicato sulle pagine di* ***Young***
© Yoh Morimoto/ Hiroyuki Utatane

LYTHTIS

«Ella affronta coraggiosamente il Destino e la Tormenta... Il suo nome è Lythtis, the Gale Walker...». Con queste parole comincia **Lythtis**, il nuovo, travolgente manga del maestro Hiroyuki Utatane che, smessi i panni del disegnatore di manga per adulti, ultimamente sta facendo parlare molto di sé in patria e all'estero, grazie soprattutto al successo riscontrato dal primo - di tre - OAV di **Cowntdown** (26 maggio, *softcore*, 40 min., Pink Pineapple) e alla crescente popolarità di un altro dei suoi più recenti fumetti, quello stesso **Seraphic Feather** che, con le sue atmosfere onirico-fantascientifiche, tiene compagnia ogni mese anche ai mangafan italiani dalle pagine del nostro **Young**, e per il quale si preannuncia già una versione animata.Dopo un lungo tirocinio come disegnatore di manga erotici, e dopo essersi cimentato nel genere robotico col palpitante *Nives* (pubblicato a puntate tra il 1992 e il 1993 sulle pagine di "Cyber Comics" della Bandai Visual, oggi Mediaworks) e in quello fantastico con **Seraphic Feather**, con **Lythtis** Utatane ci offre un magnifico fantasy di stampo classico - alla *Record of Lodoss War*, per intenderci - nel quale abbondano maghi potentissimi, crudeli supermalvagi, bellissime fanciulle da salvare (tra le quali, appunto, la giovane Lythtis) e il solito giovane eroe alle prime armi. A tutto ciò vanno poi aggiunti l'estro e la fantasia (morbosa?) del grande Hiroyuki che, oltre a regalarci dei disegni di rara bellezza, arricchisce anche la trama con alcuni spunti a dire il vero sconcertanti e con atmosfere piccanti degne dei più raffinati classici dell'erotismo. **Lythtis** è ambientato in un mondo misterioso, medievaleggiante, ai confini del tempo e dello spazio (probabilmente l'antico regno di MU), molto simile per i suoi cieli solcati da candide nubi e per i suoi incontaminati paesaggi montani e silvestri alle atmosfere del famoso *Dark Angel*. Protagoniste della vicenda sono due fanciulle: la giovanissima Lythtis, figlia del grande mago Sarasen, e la conturbante Kira, che nasconde in se la doppia natura di ingenua pulzella e di spietata guerriera Serpente. Nel primo volume-prologo, pubblicato il 17 luglio scorso nella collana *Dengeki Comics*, veniamo subito introdotti nel cuore dell'azione: il potentissimo mago Donatous, servendosi dell'appoggio dell'altrettanto bello, giovane e malvagio Gorvasshiyu, è fermamente intenzionato a impadronirsi della magia del Drago e del Vento, con la quale potrà assoggettare ai suoi voleri tutte le popolazioni del mondo; per fare ciò, in un passato recente aveva già affrontato il suo saggio maestro, il potente mago Sarasen, che aveva dovuto sacrificare la propria vita per salvare dalle grinfie del tenebroso stregone la figlia Lythtis e suo fratello maggiore Ota, trasformato da Kira nel leggendario Dragone del Rubino e del Vento. Accecato dalla rabbia per essersi fatto sfuggire i due ragazzi, e desideroso di impadronirsi dell'onnipotente rubino, Donatous si reca dal padre di Kira (ora libera dall'incantesimo) e, dopo un aspro combattimento, non solo uccide in maniera atroce l'esperto guerriero magico, ma sconfigge anche suo figlio (che aveva ereditato dal padre la favolosa spada magica) e rapisce Kira per la seconda volta. L'attenzione si sposta ora sul giovane guerriero, specie dopo l'incontro con Lythtis e il dragnetto-Ota: come proteggerli dalle brame di Gorvasshiyu e Donatuous? E come infrangere l'incantesimo che lega la sorella all'ambiguo signore delle Tenebre? Nere nubi si addensano sulle Terre dei Draghi... E questo è solo l'inizio della leggenda, la leggenda di Lythtis, the Gale Walker. Lythtis è per tutti gli amanti del manga e del bel fumetto in generale un appuntamento davvero imperdibile: disegnato e retinato benissimo (quasi ai livelli di *Bastard!*), affascinante, raffinato, sottilmente erotico, sconcertante, ben raccontato - nonostante la trama sia a volte un po' scontata (ma siamo solo all'inizio!) - ci regala dei personaggi perfettamente dipinti su carta (specie l'ambiguo Donatous), ed è sicuramente il manga più maturo e meglio riuscito (finora) del bravissimo Utatane, sicuramente uno degli autori più interessanti di questi primi anni Novanta. **PG**

La Rubrika del KAPPA

Alé, siamo a posto! Non si scappa, ragazzi: appena volti le spalle, c'è qualche allucinato skonvolto che cerca di mettertelo nel taschino posteriore! Mentre, con estrema fatica, da anni cerchiamo di far capire a paparini, mammine, pedagoghini e psicologini terrorizzati che i cartoni animati nipponzi non sono *troppo* dannosi, sbuca l'Esperto di Religioni del momento e ci viene a raccontare che **Mary Poppins** - il celebre classico disneyoide con July Andrews - induce al *satanismo*! Ma come? Quella cara, dolce governante dai poteri magici tanto innocui... Tacciata di essere una bieca strega? Il responsabile di ciò è un certo Massimo Introvigne, più e più volte intervistato da telegiornali e quotidiani, che rispondeva pacatamente (e cercando di smorzare le polemiche, diamogliene atto), con il suo sguardo fisso e privo di battito della palpebra... A me ha fatto più paura lui! D'altro canto, anche scrittori celebri come l'Alberto Bevilacqua nazionale si lanciano contro il Giappone dalle direzioni più disparate. L'arida ramanzina proviene questa volta dal settimanale **Oggi** del 19 luglio di quest'anno, in cui il Bevilacqua prende in esame «l'ultima moda che arriva dal Giappone: le bamboline sexy vendute in scatole di montaggio, evoluzione delle vecchie bambole gonfiabili, e passatempo da depravati». Okay, siamo d'accordo che è un hobby un *tantino* maniacale, ma accusare un collezionista di modellini sexy di essere «un depravato, un minorato sessuale, un feticista incapace di avere rapporti normali con le donne» scatenato dalla «misoginia, l'odio per l'universo femminile considerato solo qualcosa da offendere» e che è solito «intrattenere rapporti con le 'nuove' prostitute, albanesi, slave, bulgare, considerate alla stregua di oggetti, schiave del piacere» mi sembra *leggermente* eccessivo. Chissà... Si dice che "chi disprezza compra"... Vuoi vedere che anche il buon Bevilacqua è un collezionista di modellini sexy e non ce lo vuole dire? A parte tutto, illo dimostra di non essersi documentato sull'argomento, esattamente come fanno quasi tutti coloro che parlano a sproposito del Giappone, e quindi abbassandosi al livello di un giornalistucolo dilettante: la 'moda' dei modellini sexy non è una moda (solo pochi riescono ad acquistare le 'famigerate' scatole di montaggio), non l'hanno inventata i giapponesi e soprattutto non è recente. Quasi quasi il Bevilacqua si merita il Veramente Gaùrro del mese... Ma preferisco non sprecarlo così e parlare di argomenti più seri e di maggiore impegno sociale: l'apparato digerente dei gasteropodi neozelandesi potrebbe fare al caso nostro, per esempio. Ohilà! Una notiziola curiosa curiosa da leccarsi i malleoli: la Kodansha ha deciso di combattere la disoccupazione giovanile in Giappone cercando giovani volonterosi che aiutino i loro indaffaratissimi autori! Si va da Yuzo "3x3 Occhi" Takada (che cerca un assistente disegnatore di sfondi) a Tetsuya Koshiba (che non richiede abilità particolari... Forse ha bisogno dell'uomo delle pulizie?) a qualcun altro meno serio (che richiede ragazze, possibilmente carine). Ispirati da ciò, i Kappagaùrri redazionali hanno deciso di elargire denari nell'italica peninsula a chiunque abbia voglia di entrare a far parte dei loro collaboratori fissi; perciò, cari i miei articolisti, critici e intervistatori all'ascolto, restate in attesa del prossimo numero di **Kappa Magazine** recante le regole di quella che - più che un concorso - è una vera e propria proposta di lavoro. Per ora, fate come se non vi avessi detto niente: sapete, quei quattro sono sempre ansiosi di dare novità (che pizza)... Intanto, vi sparo lì io un paio di novità sfavillose. La prima riguarda **Lupin III** che, ben lungi dal risentire i decenni di 'lavoro' sul groppone, continua a spadroneggiare in lungo e in largo nel mondo dell'animazione nipponza. Infatti, mentre ancora non si sono spenti gli entusiasmi per l'ultima sua pellicola, **Kutabare! Nostradamus**, ci è pervenuta notizia dalla solita agenzia Talpa & Co. che fra appena sei mesetti, e più precisamente il 20 aprile 1996, un nuovo film lupinistico verrà proiettato nelle sale cinematografiche sol-levantizie; ma la notizia più interessante è che questa volta la regia sarà nientemeno che dello stesso Monkey Punch, per cui ci potremo aspettare le quintalate di stranezze a cui i fedeli lettori di **Mitico** sono abituati. Mesi intensissimi per il paparino di Lupin, quindi, tenendo conto che il suo 'figliolo' d'inchiostro ha appena vinto il **Premio Fumo di China** come "Miglior Personaggio Umoristico", e che la **Swatch** lo ha candidato assieme a un piccolo gruppo di altri celebri autori di manga per la realizzazione del design di un nuovo orologio da collezione! Niente male, vero? Seconda novità sfavillosa: i cartoni animati di **Lupo Alberto**! Dopo un tentativo nipponiko di oltre un decennio fa di trasporre in animazione le strip umoristiche dell'italico rubagalline (fallito ai primi tentativi), ci riprova una coproduzione europeika con sganciamento monetario da parte di Italia, Belgio e Francia. Chi si occuperà della lavorazione vera e propria sarà lo studio di Giuseppe Laganà (che abbiamo già visto all'opera con Bruno Bozzetto in **Allegro, non troppo** e in una serie di animazioni pubblicitarie), il quale pare che abbia già realizzato qualcosa di più di un episodio pilota. Insomma, il progetto consiste nel proporre un'intera serie televisiva con episodi da 25 minuti l'uno (esattamente come quelli giappo, per intenderci) che dovrebbe essere pronta il prossimo anno. E se non vi basta così, vi dico anche che - in previsione del successo che otterrà - si sta già parlando di una seconda serie! Europa alla riscossa? Speriamo! Abbiamo parlato di Giappone, di Svizzera, di Italia, di Francia e di Belgio... Non siamo partigiani: parliamo anche di Stati Uniti. Il film che la Disney lancerà nelle sale cinematografiche il prossimo anno è tratto da *Notre Dame de Paris*, e quasi certamente s'intitolerà **Quasimodo**; le notizie a riguardo sono poche, mentre stanno trapelando informazioni per quanto riguarda il cortometraggio che ne precederà la proiezione: dopo tanto tempo, **Topolino** tornerà a essere animato, e se la dovrà vedere con un diabolico esperimento scientifico che gli fornirà il cervello di un gorilla. Tragico, nevvero? Vedremo come andrà a finire. Prima di andare a finire io, invece, permettetemi di skiaffarvi lì, in quattro e quattr'otto, un saluto auguroso ai fiori d'arancio a quello svitato di Luca Raffaelli e alla coraggiosa Francesca Perri, che il 16 settembre scorso si sono scambiati le fedi nuziali (e che pertanto saranno stretta per lui, e larga per lei). Perché coraggiosa? Be', d'accordo: Luca avrà anche scritto un libro sull'animazione che lo ha fatto conoscere ormai in tutto il mondo (e non per modo di dire!), ma cosa penseranno i futuri pargoli quando vedranno il loro genitore agitarsi come un invasato in **Go Kart**, il suo programma di cartoni animati che va in onda tutte le sere alle otto e venti su Rai Due?!

Il Kappa

[illegible] non appena ce ne fosse stata la possibilità, ed eccovele, finalmente! Identico al fumetto, nevvero?

★ MONDO STAR COMICS ★

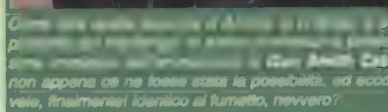
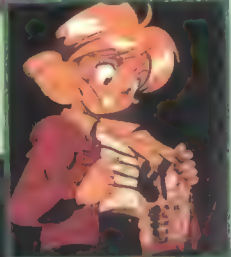
n o v e m b r e

AMERICA

IMAGE 22
Laura viene catturata da Killjoy, mentre Doanongaes si impossessa di due pietre magiche. I nuovi S.H.O.C., intanto, della Cyberdata mettono alla frusta gli eroi di **Cyberforce**!

SPAWN & SAVAGE DRAGON 20
Il cerchio si chiude attorno a Terry Fitzgerald con l'arrivo di **Overtkill**. La **Freak Force** è impegnata nella foresta amazzonica contro uno sciame di formiche robot, mentre Chicago si prepara a conoscere **She-Dragon**!

WILDC.A.T.S. 6
Esordio per il duo James "Starman" Robinson/Travis Charest alla guida della serie per l'evento che sconvolgerà l'intero universo! **Battalion**, intanto, prende una tragica decisione...

JAM! 1
The Maxx, **Hellshock**, **Shadowhawk**, **Astro City**, **Shaman's Tears**, e altri serial 'notturni' per la nuova rivista Image, che prende il posto della defunta **Starmagazine**!

MORTAL KOMBAT 11
In **Ondata d'assalto** entrano in scena altri quattro eroi del videogame: **Henge**, **Kintaro**, **Jade** e **Smoke**! Intanto, **Rayden** e **Kano** affrontano l'armata dei non-morti di Shao Kahn e... un aspettato tradimento!

ITALIA

LAZARUS LEDD 29
Westland vede il nostro Larry in viaggio tra Berlino e la Siberia per bloccare un traffico di materiale radioattivo!

LAZARUS LEDD EXTRA
Le colpe dei padri, di Barbieri e D'Elia, è un giallo tutto azione ambientato in Florida. Lazarus si troverà a fianco di un ricercato dell'FBI!

HAMMER 6
Un'avventura ambientata su Giasone, gigantesca isola spaziale dominata dalla malvagia multinazionale Honotaka. Swan, Helena e Colter si troveranno invischiati in una storia di virus cibernetici e poteri ESP!

DRAGON: PIOGGIA DI SANGUE
A una miniserie così bella non potevamo non dedicare uno speciale! Ambientata nel passato recente di **Dragon**, subito dopo la tragica scomparsa di Debbie Harris, **Pioggia di sangue** è una miscela perfetta di azione e atmosfere noir, con inseguimenti, sparatorie, esplosioni e grasso bollente (!), il tutto per proteggere un testimone chiave a carico dello spietato assassino chiamato Grip: la sua stessa moglie! A scrivere e disegnare queste ottanta pagine, nelle quali abbondano chiari e spiritosi omaggi a John Woo, maestro del poliziesco d'azione 'made in Hong Kong', sarà l'eccezionale Jason Pearson (***Legion of Superheroes***, le cover di ***Catalvat***, ***Penthouse Comix***), qui veramente all'apice della sua forma.

NEL SEGNO DI VALENTINO
E' ufficiale: a Roma (in occasione dell'Expocartoon autunnale) sarà ospite allo stand della Star Comics un altro dei soci fondatori della Image! Dopo Jim Lee è ora la volta di **Jim Valentino**, l'ideatore e autore di **Shadowhawk**! Avrete sicuramente avuto modo di conoscerlo e apprezzarlo durante l'estate con il primo speciale dedicato alle avventure del personaggio, e a novembre vi godrete un secondo volume intitolato **Il segreto svelato**. Ma non finisce qui: sempre a novembre sarà la volta di **JAM!**, il nuovo mensile della Star Comics che ospiterà **The Maxx**, **Hellshock**, la nuovissima **Astro City** (che riunisce Kurt Busiek e Alex Ross, il team creativo di ***Marvels***, affiancati da Brent "X-Men" Anderson), **Shaman's Tears** e, ovviamente, la serie regolare di **Shadowhawk** (che presto si trasformerà ne **Il nuovo Shadowhawk**). Curiosi? Bene, un motivo in più per venirci a trovare a Roma, dal 16 al 19 novembre!

NEVERLAND 32

Fino a qualche mese fa, pensare di leggere un manga seguendo l'impaginazione originale era assolutamente fuori discussione. ***Dragon Ball*** ha cambiato le regole del gioco: pur di godersi i capolavori del fumetto giapponese, i lettori italiani hanno dimostrato di poter seguire con grande facilità una storia anche a rovescio! E' ora la volta di un altro maestro indiscusso del panorama nipponico, che tornerà a tenerci compagnia nelle fredde serate invernali con il calore dei suoi disegni e la passione delle sue storie. Stiamo Parlando di **Masakazu Katsura** (chi non ha letto il suo ***Video Girl Ai*** scagli la prima pietra...) e del suo recentissimo **DNA2**. Una storia che vi terrà col fiato sospeso e che ha per protagonista un giovincello giapponese un po' impacciato con le donne. Immaginatevi il suo stato d'animo quando verrà trasformato (per errore) in un play boy degli anni Novanta!
A novembre l'appuntamento è con **Neverland 32** per l'inizio della serie, ma anche con **Kappa Magazine 32**, dove potrete trovare un dossier interamente dedicato a Masakazu Katsura!

GIAPPONE

KAPPA MAGAZINE 41
Masakazu "Video Girl Ai" Katsura è ospite di **Anime**, per un coloratissimo dossier! Doppio episodio di **Assembler 0X**: ritornano Bias e Directory e appare la nuova sexy aliena Plasma! In più, una straordinaria occasione per tutti gli aspiranti critici e articolisti di fumetto e animazione giapponese: **il concorso per diventare collaboratori fissi di Kappa Magazine!** Fiondatevi in edicola!

STARLIGHT 38
Si conclude la prima miniserie di **Rough**, il manga di Mitsuru Adachi ambientato nel mondo del nuoto. Nella speranza di leggere al più presto le nuove avventure di Ami e Keisuke, preparatevi a una grande sorpresa per dicembre!

NEVERLAND 32
Torna in scena il magico autore di ***Video Girl Ai*** per un nuovo appuntamento con l'azione e il sentimento! Masakazu Katsura ci regala **DNA2**, un manga richiesto ormai a furor di popolo che vi gusterete nel più ampio rispetto della lettura giapponese! **Novità del mese!**

ACTION 25
Attraversando il deserto, **JoJo** e compagni non potevano trovarsi di fronte a uno stand più pericoloso di quello del Sole... Ma è giunta l'ora di affrontare quello più temibile di tutti: entra in scena la Morte!

TECHNO 19
Sho Fukamachi esce dalla crisalide e si mostra in tutta la sua potenza: è il momento di **Guyver Gigantic**! Per il ragazzo è il momento di tornare all'azone!

MITICO 18
Chi si nasconde nel rifugio di **Lupin III**? Quale dei due ladri è l'originale e quale la copia? Solo **Mitico** vi darà le risposte ai duplici quesiti!

YOUNG 18
Seraphic Feather ci rivela tutta la verità su Kei Heidmann in un episodio macchiato di sangue! In **Rayearth**, Hikaru, Umi e Fu attraversano la Sorgente Eterna per combattere le proprie paure, in **3x3 Occhi** si conclude la macabra saga di Merah Hujan! E se volete impazzire di 'burocrazia fantasy', un nuovo racconto-gioco!

DRAGON BALL 15 e 16
Goku, Crilin, Yamcha e il maestro Tartarugo partecipano al nuovo torneo Tenkaichi: gli avversari sono terribili e Yamcha è il primo a cadere sotto i colpi di Tenshinhan!

SAILORMOON 6
Intervista il tuo eroe preferito e vinci favolosi premi! Berillia vuole soggiogare gli esseri umani mediante diaboliche videocassette: cosa farà Bunny? **In regalo un poster di Sailor Moon R!**

APPLESEED 4
La conclusione della saga cyberpunk che ha conquistato l'Occidente, trasformando Masamune Shirow in una star del manga!

AKIRA TORIYAMA
EXHIBITION 1993-95

di Andrea Denturo
e Cristina D'Auria

Dal 22 aprile al 13 luglio si è tenuta a Shinjuku, uno dei tanti quartieri di Tokyo particolarmente ricchi di mostre importanti, una rassegna di tavole originali del maestro Toriyama. Per l'occasione è stato predisposto un intero piano, il settimo, di uno dei palazzi appartenenti alla Mitsukoshi, una delle più rinomate catene di grandi magazzini giapponesi che, tra l'altro, ha sponsorizzato la personale. A causa dell'esorbitante valore dei disegni, il servizio di sicurezza è stato dei più massicci, per garantire la salvaguardia delle opere; i visitatori, come previsto, sono stati numerosissimi, dato l'enorme successo che i personaggi di Toriyama riscuotono da sempre.

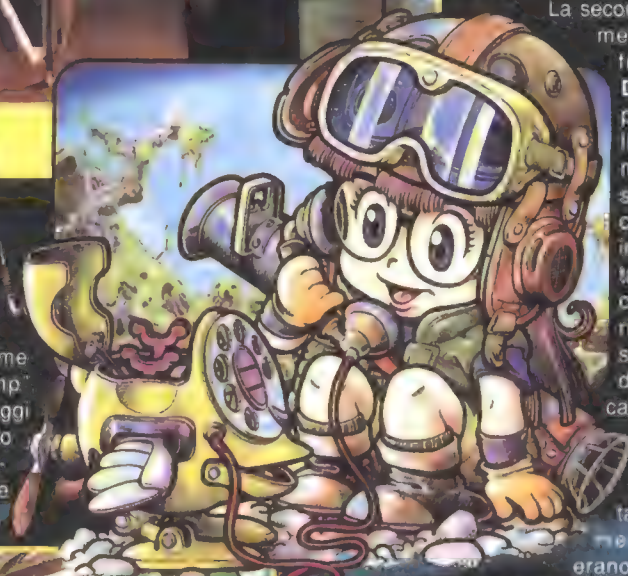
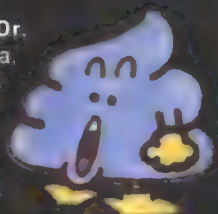
I manifesti pubblicitari posti nelle vicinanze e intorno all'edificio impedivano ogni eventualità di sbagliare direzione; inoltre, una volta dentro, affinché fosse il più semplice possibile raggiungere il luogo, alcune frecce erano sistemate in modo da indicare gli ascensori adibiti a condurre le persone all'ultimo piano senza soste a quelli intermedi. Fuori dall'ascensore era già presente un piccolo reparto con alcuni gadget e la biglietteria: affiancata a questa, una scala luccicante conduceva a uno spazioso ingresso dove, davanti agli occhi del pubblico, si apriva finalmente l'esposizione che tutte le riviste avevano annunciato, per quelle che erano le previsioni, come la più interessante del 1995. In testa alla mostra, quattro pannelli mostravano una delle locandine create per l'occasione nelle sue fasi di realizzazione: schizzo a matita, layout a matita, inchiostrazione e colorazione (rigorosamente nel personale stile a pennarel

Foto di Andrea Denturo

AKIRA TORIYAMA EXI

Foto di Andrea Dentuto

A fianco, un'immagine di **Arale**. Sotto, **Dragon Ball**.
© Bird Studio/Shueisha

li, acquerelli e tempera). Tutte le tavole erano il meglio della produzione di Toriyama e del suo Bird Studio degli ultimi due anni: erano infatti presenti tutte le luminosissime tavole per "Shonen Jump" nelle quali i suoi personaggi occupano da anni lo spazio in maniera dinamica; alcune tavole a colori realizzate per la promozione della nuova serie del **Dr. Slump** (serie, questa, che a metà giugno gli ha procurato uno speciale riconoscimento da parte della Shueisha, la sua casa editrice, per i testi, considerati i più stravaganti che essa abbia mai pubblicato); a chiudere la prima sezione, tutti i disegni destinati ai più svariati usi, dal quaderno al manifesto pubblicitario.

La seconda sezione era interamente dedicata al suo fumetto più famoso, **Dragon Ball**, la cui popolarità non conosce limiti ormai in tutto il mondo. E' stato interessantissimo per il pubblico notare tutto ciò che in stampa viene accuratamente nascosto: cancellature a matita, i riferimenti in celeste che scompaiono, aggiunte di sagome, il logorio del cartoncino, le differenze d'inchiostro, ecc. In un piccolo spazio a parte erano presenti le tavole di **Dub & Peter 1**, mentre un po' ovunque erano sparsi televisori che trasmettevano ininterrottamente episodi di **Dragon Ball**, davanti ai quali molti sostavano anche parecchio tempo.

A metà percorso, due tende di colore blu scuro con su stampati due draghi davano l'accesso a una piccola sala cinematografica, al cui interno (circa trenta posti a sedere) veniva proiettato un avveniristico video musicale dei **Dragon Ball Z**, creato con l'ausilio del computer: gli effetti speciali erano numerosissimi e c'è da sperare che ben presto simili sperimentazioni raggiungano una diffusione intelligente negli

Foto di Andrea Dentuto

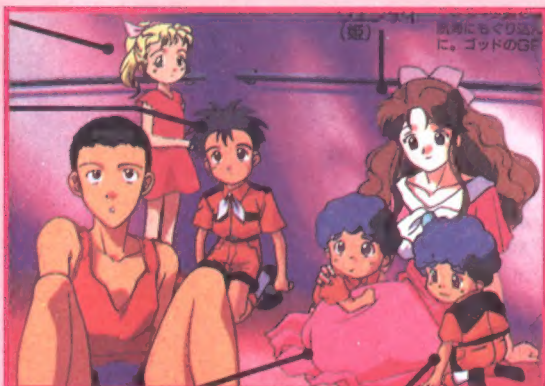
anime. La scena di maggiore impatto, come spesso accade, era quella iniziale, con fulmini dalla luminosità accecante tra il cielo scuro di nubi minacciose e la terra nuda.

Accanto alla saletta, su un tavolo, era poggiata una grande teca di vetro in cui erano raccolti il maggior numero possibile (!) di volumetti, libri, anime comics, pelouche e gadget riguardanti i personaggi di Toriyama, tra i quali spiccava una bambola di Arale alta circa 70 cm. Un altra teca molto interessante era presente in una delle stanze, e in essa era riprodotto l'intero villaggio Pinguino del Dr. Slump. Alla fine del percorso era stata allestita un interessante vendita di libri e fumetti di Toriyama, letteralmente assalita dai fans che per comprare qualcosa hanno dovuto mettersi diligentemente in fila e aspettare un quarto d'ora abbondante. Parte della mostra, oltre che sul catalogo ufficiale, si può ritrovare raccolta in un volume intitolato *Akira Toriyama Complete Illustrations*, nei negozi e nelle librerie dal 20 giugno. Una ghiotta occasione per tutti coloro che apprezzano questo grande autore.

A partire dal 20 luglio la mostra sta seguendo un itinerario che la porterà in diverse località del Giappone, a cominciare dal museo della città di Kumamoto, dove sta già riscuotendo notevole successo.

Nella foto qui sotto, alcuni visitatori ammirano la splendida ricostruzione del Villaggio Pinguino.

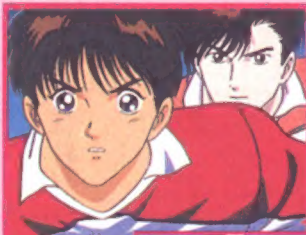
IL TELEVISORE

Un mare azzurro accarezzato dal vento, dai caldi raggi del sole e sovrastato da un cielo limpidissimo. Ecco il tranquillo scenario che presto si trasformerà in un turbine confuso e disordinato nell'esatto punto che è il crocevia tra la nostra realtà e un lontano passato. Il destino vuole che proprio in quell'istante si trovi a passare da lì una moderna imbarcazione con a bordo un gruppo di adolescenti. Travolto dalla furia degli elementi e risucchiato in un vortice temporalesco, il natante Slaugi viene catapultato in un'altra dimensione. Un viaggio attraverso milioni di anni dura meno di un soffio, e l'equipaggio del club nautico si ritrova così a vagare attraverso una giungla preistorica. Tra la rigogliosa e incredibile vegetazione d'altri tempi, i ragazzi scoprono di non essere soli su questo lembo di terra, ma di essere circondati da animali che mai avrebbero potuto osservare in carne e ossa nel loro tempo: i dinosauri. I naufraghi del tempo scoprono ben presto che i giganteschi rettili (dotati di intelligenza e alcuni anche di parola) non sono gli unici indigeni; l'isola è infatti teatro di un'annosa guerra che contrappone il regnante Aritaris (monarca di Noha) al Gran Sacerdote, detentore del potere religioso. Un conflitto che si trascina tra alterne vittorie, e che non tarderà a coinvolgere il gruppo dell'Ocean Club, schierato dalla parte dei ribelli. Braccati dalle truppe del monarca bramoso di impossessarsi della tecnologia aliena dello Slugi, i protagonisti non potranno certo contare sull'aiuto del Gran Sacerdote, che predica e mette in pratica gli insegnamenti della sua religione (ovvero impedire qualsiasi manifestazione di sviluppo scientifico o tecnologico). Questa nuova produzione italo-nipponica si è rivelata immediatamente come un magico intreccio tra avventura e azione, sicuramente scaturito dalla mente di chi ama i giochi di ruolo. Così, quello che sembra essere il futuro degli anime in Italia si sta rendendo sempre più concreto: **I segreti dell'Isola Misteriosa**, frutto della collaborazione tra Mediaset e Fuji Film, è arrivato sui nostri schermi ad agosto e, pur essendo il periodo estivo poco propizio, il cartone ha avuto un notevole successo di pubblico. Trasmesso in Giappone pochi mesi prima dell'uscita in versione italiana, l'anime ha conseguito un ottimo successo anche in patria, mentre qui ha fatto sì che finalmente si riuscissero a coniugare le esigenze di programma-

Sopra a destra, la principessa Wendy con i gemelli Mogi e Dosi. © Ashi Production

zione con i desideri dei nippon fan. Inoltre, i capitali italiani hanno portato linfa alle parti critiche della serie televisiva. Nella maggior parte dei casi, avrete notato che il disegno, in una serie animata, è maggiormente curato nei primi episodi, in quelli in cui la storia giunge al culmine e in quelli che mostrano la conclusione, mentre i restanti sono realizzati a basso costo, quindi con un'animazione 'a scatti' e una scarsa cura dei disegni. I più attenti avranno invece rilevato che le co-produzioni mantengono un buon livello di qualità tecnica durante tutta la loro durata. Per quanto riguarda l'adattamento, non c'è più bisogno di cambiare nomi o isolare scene non adatte al pubblico occidentale. Nel caso de **I segreti dell'Isola Misteriosa** (**Juratripper**), i nomi italiani sono gli stessi della versione originale: ogni membro della classe del Club Nautico ha infatti un soprannome che, tradotto alla lettera, è stato usato per la nostra edizione. Ora incontriamo alcuni dei protagonisti di questa avventura tra una dimensione e l'altra. Il generoso Gordon è Presidente; a capo dell'Ocean Club, il giovane diciassettenne non brilla certo per il suo coraggio o per le sue capacità decisionali, ma è sempre pronto ad aiutare un amico in difficoltà. Kasira, di quindici anni, è il capo carismatico del gruppo; grazie al suo coraggio e alla sua determinazione, si è guadagnato il rispetto di tutti. La rossa, temeraria sedicenne Doll è Tigre: audace e coraggiosa, non si tira mai indietro. Il corpulento Moko è soprannominato Tank, un carro armato della stessa età del Capo; non solo è il più forte di tutti, ma è anche un ottimo cuoco! Infine due delle ragazze del gruppo: Dottoressa (soprannome dell'occhialuta Stach) è il genio del gruppo, mentre Wendy si è meritata il soprannome Principessa per il poco spirito d'adattamento dimostrato non appena arrivata su Noha. Qualche curiosità: la serie è stata confezionata per il mercato italiano dalla Merak Film di Milano. La direzione del doppiaggio è stata affidata a Federico Danti (ha diretto, tra gli altri, *Sailor Moon* prima e seconda serie, *Michael Vaiant* e altri inediti); tra le voci dei protagonisti c'è quella di Veronica Pivetti che interpreta Zans (un piccolo vocesauro che aiuta i ragazzi a destreggiarsi tra i pericoli della misteriosa isola). Prima di lasciarci, vi raccomando di non perdere la prossima uscita del **Televisore**: in un reportage esclusivo scoprirete tutto su *Shoot*, la serie televisiva che proprio nel mese di aprile si è piazzata al quarto posto della classifica degli anime preferiti dai lettori di "Animedia".

Nicola Carrassi Bartolini

Sopra, Tacito e il vocesauro Zans doppiato da Veronica Pivetti. Sotto, di spalle, Kasira e Donifan. © Ashi Production

A fianco e sotto, alcune immagini di Shoot, la serie che presto vedremo in Italia. © Oshima Tsukasa/Kodansha Nippon Animation

Sotto, da sinistra in alto, Donifan, Will, Beso, Garnit e Closs. © Ashi Production

DRAGON BALL Z

Ecco la copertina del CD, che vi mostra Goku nelle sue tre trasformazioni più riuscite: al centro Goku normale, a sinistra super Seyan III e a destra in versione Seyan. Che dire, se non augurarvi buon divertimento? © Bird Studio/Shueisha/Fuji TV/Toei Doga/ Bandai 1995.

In questi ultimi mesi, il mondo delle console è stato scosso dall'arrivo di due nuove macchine che, grazie alle loro capacità e al supporto CD anziché la cartuccia, hanno sconvolto di non poco il mondo videoludico. Di cosa sto parlando? Ma naturalmente dell'arrivo del Sony Play Station e del Sega Saturn (da settembre anche disponibili in Italia nella versione europea). Da questo mese, quindi, comincerò con il presentarvi anche i giochi per questi due autentici gioiellini della tecnica. In questo numero comincio a dare spazio alla Play Station con un gioco di cui tutti cominciavamo a sentire la mancanza (sarà poi vero?): **Dragon Ball Z**. Dopo i tre titoli per il Super Nintendo, il nostro Goku approda anche sulla console della Sony con un picchiaduro a incontri dal titolo **Dragon Ball Z ultimate battle 22**. Come nella migliore tradizione, in questo tipo di gioco vi dovrete cimentare i un' estenuante corpo a corpo con il computer o contro un vostro amico, avendo a disposizione ben 22 personaggi (ve ne sono anche cinque extra, ma sinceramente non so come fare per poterli utilizzare), ognuno con le proprie caratteristiche e colpi speciali. Appena accendete la Play Station, assisterete alla sigla a cartoni animati completamente digitalizzata (un' intera sequenza animata, con una qualità video veramente impressionante, cosa difficilissima da ottenere con una digitalizzazione), poi apparirà il titolo, e alla semplice pressione del tasto start appariranno le opzioni di gioco, che sono: **1P versus com**, **1P versus 2P**, **Tenkaichi Butokai**, **build up**, **build up battle** e **option**. Nel primo potete combattere contro il computer, nel secondo contro un altro giocatore. Nella terza opzione potete organizzare un torneo fra sedici contendenti, di cui otto scelti e controllati dal gicatore, e i restanti dal computer. Il **build up** serve invece per creare un personaggio utilizzandone uno di quelli a disposizione a un livello di energia base e facendolo combattere contro gli altri manovrati dal computer. Mano a mano che questi procede nei combattimenti, la sua energia e le sue caratteristiche si incrementano; questi dati vengono salvati in un blocco della memory card (naturalmente ne dovete avere una inserita nell'apposito slot), e il personaggio così ottenuto può essere utilizzato con l'opzione **build up battle** che vi permetterà di sfidare un vostro amico anch' esso dotato di un personaggio creato con il **build up**. Con **option**, invece, potete cambiare il sonoro da stereo a mono, la difficoltà di gioco e l'esclusione video delle sequenze animate e delle barre dell'energia e della potenza. I comandi di gioco sono semplici e immediati, e nel giro di pochi istanti riuscirete alla perfezione a manovrare il vostro personaggio preferito. La croce direzionale serve per muoversi, abbassarsi e saltare, il pulsante □ serve per i pugni, il pulsante **X** è per i calci, il tasto △ per cambiare piano di gioco da terra a cielo e viceversa, il pulsante ○ invece spara le sfere di energia e usato assieme alla croce direzionale, serve per lanciare i colpi special; infine, i tasti **L1** e **R1** servono per far correre il personaggio a destra e a sinistra. Prima di ogni combattimento, potete gustarvi una sequenza semi animata (solo piccoli movimenti) con un dialogo fra i due contendenti. Lo schermo di gioco si presenta con uno scenario tridimensionale che ruota a seconda dei vostri spostamenti; in alto avete la barra dell' energia e della potenza: la prima decresce ogni volta che venite colpiti, la seconda invece viene utilizzata per le sfere di energia e i colpi speciali, e quando arriva a zero rimanete immobili per qualche istante fino a che non ricomincia a tornarvi il potere. Se però avete fretta di recuperare il potere, non dovete fare altro che premere contemporaneamente i pulsanti □ e **X**, e il personaggio sprigiona energia fino al riempimento della barra rossa (attenzione però, mentre vi state caricando siete vulnerabili). sicuramente, questo è il migliore gioco di **Dragon Ball**, è il più giocabile e il più bello graficamente. Non mancano però le pecche, quali la semplicità dei fondali e i lunghi caricamenti tra un incontro e l'altro; in generale, da una macchina così potente ci si poteva aspettare qualcosa di più. Comunque sia, il gioco non mancherà di entusiasmare gli adoratori di questa serie.

Andrea Pietroni

In alto, due immagini dai frenetici scontri (Goku contro Freeza e Goku contro Piccolo), in basso invece due scene prese dagli intermezzi animati prima del combattimento tra Goku e Vegeta. © Bird Studio/Shueisha/Fuji TV/Toei Doga/Bandai 1995